

HKABC
ABC
DQ VII戰鬥畫面公開
1999年8月14日
107
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
完美版
隨書免費附送
互動遊戲誌VCD
SOULCALIBUR
SOUL CALIBUR
Dreamcast史上最強遊戲終於誕生!
免費贈送究極攻略
聖劍傳說LEGEND OF MANA
真・最強攻略本II
專業資訊絕無取巧
最速專題「打鼓機vs打真鼓」
最強評論「徹底剖析恐龍之虛實」
攻略全機種制霸
PlayStation
GUITAR FREAKS
Dreamcast
AIRFORCE DELTA
Nintendo 64
OGRE BATTLE 64
Arcade Game
拳皇'99
話題新作面面觀
電車GO!64/CARDCAPTOR櫻
大家的哥爾夫球2/SEAMAN~禁斷之寵物
ECHO NIGHT#2沉睡支配者
© 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
4 895011 311070



三上真司作品

BIOHAZARD三部曲終章

BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE

BIOHAZARD 3 完全攻略本

9月22日與遊戲同步發售
中國簡體版、精華版同期推出

- 全地圖、道具位置
- 全篇小説式攻略
- 全書由BIO系精英J.J製作、信心保證



CAPCOM ASIA CO., LTD.出版
GAME PLAYERS MAGAZINE製作





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.107目錄 1999年8月14日

熱點新作

炙手可熱新遊戲 詳盡報道全為你

NOTES FROM EDITOR

逐漸踏入9月份，可算是目前兩大陣營的決戰前夕，Dreamcast憑着《SOUL CALIBUR》從機迷處勝出漂亮的一仗，但到底SEGA方面能否持之以恆大舉反攻？相信要越過PlayStation雷池半步真的不易，事關像《FRONT MISSION 3》、《WILD ARMS 2》和《DERBY STALLION '99》等大作均會在這時推出，純論策略講SEGA和SONY相比只是小孩與大人之差異，但願如傳聞所説NAMCO會繼續幫SEGA推出名作，可是實際上…

説起9月的重頭戲，就當然不得不提引頸以待的《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》，可能會有玩家投訴同樣來自三上真司手筆之《DINO CRISIS》無法滿足他們，不過從目前的開發素材看來《BH 3》已有回濃厚的初代味道，編者希望事實確是如此。

順帶一提，我們的新意念會由今期起陸續發放，是好是壞都很想聽到大家的聲音，所以在此呼籲各位踴躍來信，將你們的意見一一告知。(福田)

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解説

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小説／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲


連佢都接觸過，你呢？
唔想畀人話Out，就快啲同Cosmic接觸喇！
佢外表又型又Cool，一身透明窿窿，可以一眼睇通，認真有Feel！
裡面仲含有多種維他命，包括維他命B1、B6同C，飲多啲，人都醒啲！
Cosmic有多款味道：橙汁、芒果、青檸同吹波膠，
夠味夠Fun，啱晒醒目仔同醒目女。
Cosmic
你feel到㗎!
Mellow Mango
Cosmic
www.cosmic.com.hk

攻略資訊港

GP 樂園

◆出版/CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址/香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話/2380-2223 傳真/2866-2618
◆顧問編輯/JAMES WONG
◆執行編輯/福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部/山寺良牙、KOTARO、MARKS、小璘、神皇、時雨、一輝
◆特約筆者/超音潛艇、鈴奈、AMI、ZAC
◆封面設計/KAN、子濃
◆美術部/子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理/CHRISTINE LAM
◆廣告部/ATUS NG 電話/2511-8208
◆電腦分色/御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷/凸版印刷(香港)有限公司
地址/新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行/德強記書報社
地址/九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話/2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品,請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時,為健康著想,請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡,請避免讓本書受到強烈震盪,或於極端的溫度條件下使用、保存本書,亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像,大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時,會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者,請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外,若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀,請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然,生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

又一次失望的黑龍（^ —^）

OH！NO！《勇者王》已經開始播放了，不過，實在令黑龍非常失望，其實這已是黑龍一早已預料到的事，然而，其發生實在是廣大動畫迷的一大損失，因為TVB將每集在《勇者王》OPENING之前的故事片段刪剪了，不過，這一、兩分鐘的故事便是故事的命脈所在，沒有了這一、兩分鐘，故事便會變得不完整，而且一完全失去了前後呼應的效果，加上有時沒有了精采的OPENING，令黑龍收看的意慾也下降了，反正自己也有一套LD了，不看也是可以的。然而，如果大家要看清楚故事的話，便請記得每期也要看在《遊戲誌》之中的《勇者王》故事介紹了！（←廣告）

噢！終於也有機會（時間）看到LD版的《新世紀GPX CYBER FORMULA SIN Vol.3》，實在是太精采了，而且加上是在深夜看的關係，看完之後，竟然令黑龍完全不能平復心情，因為實在太精采了，不論是畫面的表達又或者是音響效果也是一絕的，絕對非一般的VCD能夠相比的，如果真是要比較一下的話，LD是10分，而VCD只有2-3分左右而已！！

痛失愛犬的神皇

★本皇家裡養了兩隻狗，其中那隻年約9歲的唐狗，於上星期因年老多病的關係終於給死神召去，現在回到家中總有些失落的感覺，家裡好像忽然變大了，而現在只剩2歲大的西施仔孤獨地生活，希望牠能夠快些適應吧！

★今期要為大家介紹另一位在神機皇城的朋友，他叫做家偉，是一個熱愛足球的19歲青年，從未戀愛過的他現正在蜜運中，在此希望他能成功體驗戀愛的滋味吧！（我都想呀！！！）

★近日認識了一位新朋友亞KAT，她的思想頗為成熟，和她交談時有一種很投契的感覺，希望本皇與她的友誼能直到永遠！

★神，代表光明正義，永恆不滅，而且本性和平善良，包容寬大；但當罪惡蔓延、侵害世界的時候，祂便會變得勇敢堅強！毫不容情！！橫掃罪惡、誅滅邪魔，是神的天職，亦是宇宙法則，但當光明出現灰暗，真理無法一致的時候……神的正義，還是否絕對？！

一輝話

本人執筆之日正值會考放榜的日子，回想幾年前當我尚是會考生的時侯，面對放榜時的那份心情，猶如候判死刑一般。然而，無論結果怎樣，「路」始終也是由人走出來的。況且，會考也不是人生的全部，「天無絕人之路」，願大家共勉之。

◆GPM近來興起了一股「斯文」（SEAMAN）熱潮，看來實在不能小看《SEAMAN》的魅力（！？）‥‥

◆《PERFECT STRIKER2》的確好好玩‥‥

◆暑假就快完結，但我一日都無玩過，此刻我深深體會到「我的暑假」是何等悲哀！

如無意外・J.J話：

■如無意外，完成這期書之後不久，在下將會到大阪開始製作《BIO 3》的攻略本。

■如無意外，這次《BIO 3》將會和天行社合作，搞搞新意思。

■如無意外，在下將會於今期齊稿後搬進以往米奇所用的大房，擁有更多私人空間（雖然很快會有住客入住……）。

■如無意外，短期之內在下會開始接手一項大型計劃，在另一個媒體上和大家見面。

■如無意外，今個星期日開始要參與日本街的DC比賽。

■如無意外，這一兩天在下便會把之前在球場救回的小鳥帶回家中照顧。

■如無意外，今期書完結後便會到一周年記念，期望明年會有更進一步的發展吧……

◆如果再寫下去的話，在下將肯定成為今期最遲交齊稿的人，因此還是收手了。

忙過不停的時雨話：

◆ 做攻略好忙呀！

◆ 但係Ogre Battle好好玩啊！

◆ 巫妖Lich是我最喜歡的RPG角色。

◆ 今集Ogre我最喜歡的人物是歐露比亞。

◆ 在這裏再重申一次，我唔係「斯文」！

◆ 不過如果「斯文」的樣子正常點的話，我可能會對牠（他？！）愛不釋手。

◆ 做完今期書後一定要再去PKGEPKGE……

p.s. TO肥仔：新舖開張，祝生意興隆！

禍不單行的MS話——

◆今個月的第7日，可說是MS人生中盛大的日子，可是那天卻要在公司通宵工作，而且還突然病發…唉！真是禍不單行。

◆所謂『最親』也只不過是如此；所謂『最關心』也只不過是如此；相反，一個素未謀面，連對方的名字也不知，單是用信件來溝通的人，卻注意到當天的日子……哈！真是諷刺！！（苦笑）

◆在某程度上，今期的工作量比上期少，但做起來卻又不是這回事，真的很累呢！

◆小璘和良牙的禮物，MS都很喜歡（^_^），當然也不少得妮娜的禮物，真的很多謝你們，Thanks！！

MARKS心煩了：

至中學時代直至現在，筆者可算共有三個知己，當然我們都會經常聯絡，而經常一起出街玩。不過最近筆者開始感到心煩，因為他們三人都已經拍拖了，但筆者卻孤獨一人，只希望自己將來會有多點時間，認識多點朋友。>_<

神棍福田君第二話——

今期都係無聊，繼續玩A至Z。

I：Ideal，理想派是創作的泉源。

J：她，令我想起《真實與幻想與》。

K：K，筆者和這個字母很有淵源。

L：L'Arc~en~Ciel，絕不曲高和寡的優質音樂。

M：Must，需要做的東西很多，但亦顯出自己的不足。

N：Now，爭取時間，把握現在。

O：Optimistic，樂天點不好嗎？

P：Persona，不知為何，但總覺得它很正。

次回待續

P.S.絕對不能錯過8月22日這個盛大日子！是Grand Cross Tour Final啊！

KOTARO FINAL

文無第一、武無第二，選擇如此決鬥方式，也可算是最殘忍的處決方法。

山寺良牙…………出發進行！

☆ 今期還沒甚麼好寫，反正本人心情還未平伏，想玩多些《電車GO！64》、《往北去～Photo Memories～》、《Airforce Delta》，還是再三看看本人的作品更好……

☆ 至於近況嘛，不錯的工作量，美麗的歡樂時光。



……的小璘——

★終於有一天能在2130睡覺了！之前幾天也不斷的在0300睡覺，在那天睡醒之後真的精神很多！

★ 明明可以直升原校，還到其他學校找中六學位，小璘的妹妹真的……

★ 呀，原來小璘也認識不少今年也是會考生的人，希望她們也可順利升級吧！

情報Guide

特派情報員：福田、小璘、時雨、KOTARO

《Soul Calibur》日本大決戰！


■不知香港玩者遲點有沒有這種機會呢？

令人矚目的Dreamcast格鬥遊戲《Soul Calibur》，在日本便即將舉行一個街機版對戰DC版的比賽。這次比賽是由SEGA和NAMCO合辦，兩間廠商首先會分別舉行街機版和DC版《Soul Calibur》的比賽選出代表參賽者，街機版的比賽是會於8月22日和29日在全日本40間指定的遊戲機中心進行選拔賽；而DC版的則會於8月14至31日在特定的店舖進行。最終戰就會於9月19日在東京GAME SHOW舉行，到時兩個版本的代表選手就會一同進行比賽一決高下。(小璘)

NAMCO新宣傳攻勢



■精美的《Soul Calibur》海報

NAMCO為了宣傳《Soul Calibur》，於是就想了一個新的宣傳方法，就是在全日本250間NAMCO遊戲中心和SEGA所屬的100間指定店舖裏，貼上此作的海報，而這張海報當然不只是一般的海報那麼簡單了！那張海報是由9張TRADING CARD所組成，所有咭總共有27款，當中是會有每位角色一人印一張咭，咭上更印有那位角色的個人資料呢！取得的方法很容易，只要各位入內遊戲便可以自由取閱了；可是每日也會換上不同海報的，真的是「手快有、手慢冇」啊！(小璘)

KARAOKE《DDR》



■跳舞跳到上卡拉OK

相信有不少讀者在玩《DDR》的時候也是一邊哼着歌曲、一邊跳舞，各位有沒有想過若卡拉OK的歌曲可以配合《DDR》是會怎樣的？在日本，推出《DDR》的生產商KONAMI將會和卡拉OK發售商株式會社第一興商，合作開發將卡啦OK音樂對應在《DDR》上，成為新的卡拉OK設施《DDR－DAM(暫稱)》。

這個《DDR－DAM》的外型跟一般街機版的《DDR》相若，其玩法也是對着螢光幕的舞步指示來跳舞，唯一不同之處就是它可對應現時流行的卡拉OK歌曲，讓玩者可以一邊唱歌、一邊跳舞，十足歌手一樣。由於《DDR－DAM》適合不同人仕，所以現在暫時預定應該會在一般的娛樂場所內設置些機；預計機體可以儲存20000首歌曲，同時為了照顧女性玩家，此機將會有計算熱量「卡路里」的功能，用來計算玩者利用此機來唱歌時所消耗之卡路里。估計此機會在今年11月便可以在日本的店舖內出現了，相信這一定會帶起新的熱潮。(小璘)

T&E SOFT決定集中在PS2發展

由於出名於生產哥爾夫球的遊戲生產商「T&E SOFT」，在今年所推出的遊戲成績不太理想，為了能夠回復佳績，便決定全力發展PlayStation 2的遊戲，並中止了開發和發售預定在今年秋季於PlayStaytion推出的遊戲。他們在之前所推出的哥爾夫球遊戲的發賣情況理想，所以在PlayStation 2內發展的遊戲亦將會以此作為遊戲題材。(小璘)

《FF9》封套之謎？

最近在某一個網頁上發現了一些《FF9》的封套圖片，從圖片中可以看到它的新標誌，是一個類似天使的人物在吹奏樂器。另外，亦可看到此作將會以DVD的形式推出……可是此作對應的機種應該是現世代PlayStation，這裏的確令人有商榷的地方。至於這圖片是否屬實，就有待各位讀者自行判斷了。(小璘)









■DVD尺寸的盒子

《心跳2》發售日決定！



■《心跳2》真的能趕及11月推出嗎？

曾推出著名育成遊戲《心跳回憶》的KONAMI，自從發表過將會推出此作續集《心跳回憶2》後，除了公布過數張設定的圖片，便一直沒有了其消息。最近KONAMI終於再公布有關資料了！據報道中得知《心跳回憶2》將會在11月推出PlayStation版，各位FANS可要耐心等待了；另外預計總出場人物會有20人左右，相信會比前作更熱鬧，不知道藤崎詩織等角色會否在其中出現呢？(小璘)

《DQ7》故事公布

推出過不少續集的《DRAGON QUEST》，最近已公布了PlayStation版《DQ7》的故事內容。內容是講述在某一個島上有一個神殿，只要收集一些擁有神奇力量的石版然後放在神殿內，便可以穿越時空回到過去。當回到過去的世界時，由於解除了那裏的封印，令現代的世界突然多了一片大陸，另外主角亦被封印的力量影響而返回現代。就是這樣，主角為了找尋那新大陸的秘密，而在「過去」與「現在」這兩個時空出入了；希望不久會有多些有關此作的資料公布吧！(小璘)

光榮遊戲對象新目標

《信長之野望》、《三國誌》等戰棋遊戲相信各位也有玩過吧！而這些遊戲就是由遊戲生產商光榮所開發的了。由於光榮發推出的遊戲好像比較忽略女性和兒童方面的玩家，所以現在打算開發適合她們的遊戲；他們打算主要在PlayStation內開發女性專用的遊戲，而在GAMEBOY COLOR內則會開發適合兒童的遊戲，相信這樣必能吸納不少這兩方面的玩家。

除了發展女性和兒童方面的遊戲外，光榮亦注意到現時的網上遊戲大受歡迎，特別在美國的市場佔了大多數比例，他們就藉着現在日本的上網費用下降而發展這類型遊戲；這遊戲的類型將會是對戰型遊戲，預定會於10月開始進行有關的研究工作。(小璘)

遊戲銷量下跌

跟據日本遊戲軟件生產商所組成的Computer Entertainment Software協會(CESA)的公布，98年內家用機遊戲軟件在全世界的總出口金額為一兆四百多億日圓，較上年有輕微的增長；可是在日本的銷售額就比上年下降了一成多，相信這樣會對日本的遊戲生產商帶來重大的影響。(小璘)

廠商之間競爭四起


■控向著作權的事件沒完沒了

最近音樂遊戲真的問題多多，單是自從KONAMI對JALECO生產類似《BEATMANIA》的音樂遊戲《VJ》作出控訴後，JALECO就在最近向KONAMI作出反擊，控告KONAMI生產的音樂問題遊戲《DO RE MI FA GRANPRI》有抄襲的成份，因此就向東京法院提出製造和發售等禁制令。此外，剛在8月推出的音樂演奏遊戲《GUITAR JAM》之生產商NAMCO，被KONAMI認為有侵犯其剛於四月所取得的音樂遊戲《GUITAR FREAKS》特許權的嫌疑，而且準備向NAMCO作出有關法律行動。

雖然各個廠商也為特許權的問題而發生了不少紛爭，可是就在之前一樣為了特許權而有紛爭的ATLUS和SNK，終於在最近在法庭宣判之前決定和解。事件的發生是在美國方面，ATLUS和SNK為了爭奪大受歡迎的貼紙機特許權，由於兩方也不願意讓步而決定交由法庭判斷。現在他們能夠和解的確是一個喜訊，而且據知他們還會一起合作，推出NEOGEO POCKET的遊戲。其實若各廠商再這樣競爭下去的話，最終受害者只有遊戲的玩家，希望廠商之間的紛爭快點平息吧！(小璘)

任天堂新作展覽——任天堂 SPACE WORLD

遊戲機生產商任天堂，將會在8月27至29日於幕張展示場中舉行一個名為「任天堂SPACE WORLD」的展覽活動，當中將會展覽出和生產商在N64、GB和64DD中即將推出的新作。


■《薩爾達外傳》應該是最具吸引力之作

其中約有25間生產商參加展出，而所展出的遊戲將會有超過50套，主要是在今年9月至明年2月左右所發售的遊戲，當中當然有各位玩者所期待的N64遊戲《ZELDA傳說外傳》和GB遊戲《POCKET MONSTER金(銀)》的最新資料展示啦！其實除了這2個遊戲外，還有不少著名的遊戲的，例如N64的《BIOHARD 2》、《超級機械人大戰64》、《Q版賽車64》，GB的《GAME BOY DRAGON QUEST I・II》、《R－TYPE DX(暫稱)》，64DD的《SIM CITY 64》等，總之就是包羅萬有。而這次展覽的入場費是免費的，若大家在這段期間到日本的話，就不妨到那裏看看了。(小璘)

香港區《DDR》冠軍正式誕生！



■比賽完畢後，港日冠軍聚首合照

實同類型的《Dance Dance Revolution》比賽，之前已經舉辦無數，不過說到廠方正式認可，今次才可以算是第一次！由KONAMI (H.K.) LIMITED主辦的「德福DDR全港跳舞機大賽」，經過近三個星期以來的三次初賽之後，終於在上個星期日(8月8日)，假九龍灣德福商場第一期平台順利舉行總決賽。當日共有三十二名選手參加比賽，通過四個不同形式的比賽項目，以分數和台風作為最後取勝的關鍵，其中為了隆重其視，KONAMI方面更請來一九九八年日本全國《DDR》比賽冠軍小森誠先生擔任今次比賽評判和特別表演嘉賓，為漫長的比賽加添了不少歡樂氣氛。而經過歷時兩句鐘的龍爭虎鬥之後，香港區《DDR》冠軍正式誕生，同時也為今次「德福DDR全港跳舞機大賽」亦都正式閉幕。(KOTARO)

Smile 與你齊齊參與跳舞比賽

由遊戲誌GAME PLAYERS MAGAZINE、香港電台第一台樂天新一派與及EMI百代唱片有限公司聯合主辦的「樂天跳舞GAME PLAYERS大激戰」，現已決定於8月21日(星期六)正式舉行初賽，至於決賽則是在一個星期後的8月28日展開。說到今次跳舞比賽的特色，當然就是邀請到跳舞機名曲「BUTTERFLY」之主唱者smile擔任嘉賓，實在是令人可喜可賀的消息。

有興趣參加的朋友，可在8月19日之前將個人資料連同聯絡方法傳真到2866-2618遊戲誌編輯部，再由編輯部從中挑選，或者可參閱有關廣告內的詳情細節。(遊戲誌編輯部)

《遊戲王遊戲咭》得獎者名單

獲得14張「遊戲王DUEL MONSTERS VOL.3公式遊戲咭」普通咭＋1張特別咭之得獎者

林定邦　魏灝麟
姚德長　吳坤江
SIU KA YEUNG

獲得15張「遊戲王DUEL MONSTERS VOL.3公式遊戲咭」普通咭之得獎者

石雲峰　胡澤霖
林樂汶　茹偉釗
孫漢隆

以上各得獎者會有另函通知領獎事宜

DC 登陸美國計劃

預計銷量



■SEGA這次真的是拼盡老命

由SEGA ENTERPRISES所推出的家用遊戲機Dreamcast，最近公布了此機在美國正式發售之前接到了20萬部的訂單，這比由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT在95年同樣於美國首次發售時有10萬部的「PlayStation」多出一倍。他們現時預期此機能在今年內發售100萬部，估計在明年的三月可以有150萬的銷量。

美國能用 DC 上網

各位也知道Dreamcast是有上網的功能，可是現是只能夠在日本才可以用到；不過由於Dreamcast即將登錄美國的關係，現在SEGA已決定與美國其中一所網絡公司「AT&T」合作，提供上網服務。打算在下月9日在美國發售的Dreamcast，機體內將配備56Kbps的MODEM，而AT&T亦會提供高速和有很大容量的光纖來聯接一切網上，玩者可以利用AT&T的WorldNet服務來觀看網頁；若香港也有此服務就好了。

DC 宣傳費是 100 萬元

題目中所說的100萬元不是說日圓，而是美元啊！這次SEGA對美國的發售DC十分重視，因此龐大的費用和有趣的廣告來作宣傳策略。被名為「APOCALYPSE (啟示錄)」的宣傳計劃，將會於1999年9月9日，在美國的有線電視網絡第9頻道(為什麼全是9的？)播放一套片長56秒的廣告，當中將會有一些特別效果等畫面播放，真的落足心機呢！(小璘)

Sonic 將會移植至 Neo Geo Pocket？

世嘉雖然公布過她會為其他手提機種製作遊戲，但到底會在哪一部主機推出哪一隻遊戲一直是謎。不過外界預測，以SNK和世嘉的密切關係，世嘉第一部參入的手提機極可能是Neo Geo Pocket。而最近網上就盛傳在今年的東京GAME SHOW中SNK會有重大公布，內容大概是「某大廠商的某大名作將會移植至Neo Geo Pocket上！」，一般預測這隻遊戲就是世嘉的Sonic！不過這個傳聞的可信性又有多高呢？(時雨)

《Project Ares》的詳情將於近日公開

由《夢幻之星》系列之工作人員製作的DC新作RPG《Project Ares》，有關它的詳細資料將於8月23日的記者會上公佈。屆時除了會發表它的正式名稱外，還會有它的故事背景和遊戲內容公開。作為DC第一隻大作RPG (莎木不是RPG而是FREE)，相信當日世嘉一定會為大家帶來驚喜。(時雨)

PS《Gran Turismo 2》延期

SCE剛宣佈萬眾期待的賽車遊戲《Gran Turismo 2》需要延期至今年秋季才發售，她提出的理由是由於美國和歐洲方面的玩者要求增加外國跑車的數目，故此開發時間增長了，另外他們亦需要多點時間去做除蟲和調整跑車性能等工作。不過有人就指出這次延期可能是SCE為了應付Dreamcast於9月9日在美國發售而作出的部署。(時雨)

DC 都可以用來編輯數碼照片？





■顏色極多的GAMEBOY COLOR畫面

在本月10號Digital Intelligence Inc.和世嘉簽定合約，容許Dreamcast使用該公司開發的圖像編輯技術《Digital IQ》，此技術是專為Set-Top Box (如WebTV)和家用機而設計，可讓使用者在沒有專業設備的情況下觀看、編輯、和整理數碼照片，並可以應用於製造網頁上。Digital Intelligence Inc.正在和日本世嘉緊密合作，期望對應的器材能夠於今年秋天推出市面，不過由於DC沒有硬碟機，估計它會使用預定推出的Dreamcast Zip Drive作為儲存媒體，而在未來還可能有利用此技術的遊戲出現(例如將自己的樣子貼在遊戲人物等)。(時雨)

突破Gameboy Color 56色的界限！

發展商Icarus Productions發展了一套新技術，可令Gameboy Color在同一畫面內顯示多過2000種顏色，比現時的最多56色高出許多倍。不過由於這種技術需要佔用大量系統資源，可能難以應用於實際的遊戲畫面內。(時雨)

專業評壇

SOUL CALIBUR



Dreamcast／FIG／NAMCO／5800日圓

福田

單是NAMCO開發部肯專誠替DC重新製作這遊戲的家用版，就已經要俾面玩玩，但是當親眼看過其畫面後，嘩！有無攪錯？動作極度流暢！畫面質素完全令人滿意，相比起DC版的《VF 3》簡直不諻多讓，再加上可玩性很高的新增模式，三百餘元絕對值門票價，至於它是否值40分則見人見智了。

評分：9分

神皇

移植自街機的格鬥遊戲，亦是NAMCO在DC上推出的第一隻作品。畫面的華麗程度實在教人大吃一驚，完全發揮了DC的立體機能。而在這個家用版內更加入了多個新模式，令遊戲性和耐玩性比街機版更高，足可看出NAMCO製作這遊戲的誠意，到目前為止，此作可說是DC上最完美的格鬥遊戲。

評分：9分

MARKS

《SOUL CALIBUR》不單畫面質素高過街機板，而且利用Dreamcast的機能令服飾、盔甲等等製作得非常仔細及移動時那自然的飄動，再加上很多新模式的增加，簡直一絕。如果MISSION BATTLE以上集的收集武器來進行，以及戰鬥可以按掣作《VIRTUA FIGHTER 3》那種攻擊回避就更加完美了，但仍然是筆者的心水推介。

評分：9分

GUITAR FREAKS



ETC/PlayStation/KONAMI/358港元

神皇

又一移植街機的音樂遊戲，這次輪到彈結他。此作本身的遊戲性很高，而且歌曲方面也有很濃厚的結他味道，另外最特別的是TRAINING MODE，內裏的設定為初玩者帶來很大的方便。可惜的是結他型手掣的SIZE比街機略細，令玩時的真實感大大降低，否則必可取得更高分數。

評分：7分

山寺良牙

音樂遊戲本人也喜歡玩，不過始終也玩不強，音樂夠Rock十分好聽；不過本人厭那技專用結他的手感有點問題，而且好像細小了點；不過幸好亦可以用《Beatmania》來玩，而且覺得好像用該掣玩比用專用結他來玩更易玩。

評分：7分

時雨

太難了！對於平時沒有玩開音樂系遊戲的我，《BEAT MANIA》或者是《DRUM MANIA》都尚可勉強應付，但這遊戲的音符實在太多太快，玩得人自信全失，歌曲再多又有何用？專用控制器的大小、質感和控制性（和價錢）都強差人意，用《BEAT MANIA》手掣的效果反而更佳。

評分：5分

大家的哥爾夫球2



SPT／PS／SECI／358港元

小璘

哥爾夫球的遊戲一向也不難玩的，而本作的遊戲難度一般，不過在遊戲中的「PAR」數好像設定得太細了，要得「PAR」或以上的成績，就真的要靠自己的技術了，所以一定要小心觀察才可發球。遊戲中要利用與電腦對戰來換得新各色很有趣，這樣不會令人固定玩一個角色。

評分：6分

神皇

載譽歸來的哥爾夫球遊戲續篇，今作除了在畫面上得到大幅度的強化之外，球場的變化亦明顯比前作更加豐富，而且操作依舊相當簡易，絕對適合男女老幼各種人仕。至於新增的問答模式及TOURAMENT模式亦使到遊戲更具耐玩性和充實，而且可以4人同時作賽令趣味性大大提昇，屬近期的佳作。

評分：7分

赤目黑龍

第一集實在是非常出色，第二集又如何呢？其實在製作上也是相當的出色，人物的動作亦極之真實，所以給人一種實際比賽的感覺，另一方面，在ON GREEN之後沒有了斜度的顯示，真是令入洞的難度增加了不少，這亦可以說是遊戲之中唯一令人有所不滿之處，然而總括而論，這遊戲依然是少數出色的遊戲之一。

評分：8分

CARDCAPTOR櫻



AVG／PS／ARIKA／6300日圓

小璘

遊戲中有些由CLAMP繪畫的美麗插圖，真的能夠吸引人玩的。不過當中的遊戲性不高，雖然有指明是「ANIMETIC STORY GAME」，可是這真的是看故事還多過玩遊戲，就算是玩遊戲也全是MINI GAME，在這方面就有點兒令人失望了……總括而言，若說這是2隻有14集的VCD會比較適合。

評分：7分

山寺良牙

同名漫畫與動畫的遊戲作品，故事內容基本與動畫版相似，不過比較特別的就是玩者可以自由控制人物的移動，而且遊戲畫面時人物亦設計得十分可愛，又能對應PocketStation可以取得更多的有趣物品，不過本人覺得最值回票價的就是除了可玩之餘，又可看回動畫版的場面，一舉兩得。

評分：7分

JJ

簡單來說這是一個加插了大量迷你遊戲的電子小說，而迷你遊戲的難易度亦不高，因此遊戲性其實很低，不過仍算能針對原作品的擁躉作了完全配音及加插動畫片段，人物的Q版造型亦算可愛，至於那種將角色們的聲音記錄在POCKETSTATION的方法雖然要佔用不少容量，但就頗有特色。

評分：5 分

電車GO！64



SLG／N64／TAITO／6800日圓

山寺良牙

《電車GO！》系列看來真的想向全機種制霸，而今次N64版本更以街機版「3000番台」為藍圖來推出，畫面來說無得頂，有些地方更比街機版做得好，特別是隧道內與出隧道的一刻更是一絕；另外全新的VRS系統更是街機版中沒有的新元素，雖然音樂差了點，不知何時會移植至DC或PS2呢？

評分：9分

時雨

這隻N64版雖以「音聲入力」為賣點，但玩後發覺它完全是可有可無的，即使你說錯了也不會有任何問題，設計出來只是純粹為了滿足電車迷追求真實感的欲望。它的移植度十分高，但畫面和PS版沒太大分別，新增的路線的設計不俗，難易度亦偏高，電車FANS可以一試。

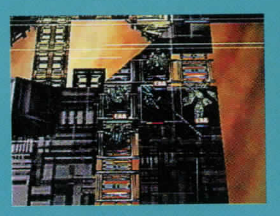
評分：7分

KOTARO

以業務用最新版本《電車GO！2高速篇 3000番台》作為藍本的《電車GO！64》，除了畫質、效果大大超越原版和其他移植版本之外，遊戲更加活用VRS音聲認識系統，令到玩者能夠親自執行車內廣播或訊號表示，臨場感方面十足，值得一讀！加上對應專用CONTROLLER及震動PACK，絕對是截至現時為止最佳的移植版本，期待之後Dreamcast版本會有更出色的表現。

評分：7分

重裝機兵 VALKEN 2



MARKS

雖然《重裝機兵》曾是受歡迎遊戲名字，但自從它改變成SRPG後，筆者就覺得沉悶之餘，亦沒有軍事氣味，首先在出戰前又要進行大量機械設定，而且作戰地形及敵方陣容等資料又十分含糊。當中最差勁的就是機與機的戰鬥場面，不單視點角度差，而輸入指令後，還要等電腦自己輸入指令，真是無聊至極。

評分：4分

KOTARO

橫跨多個機種和世代的著名橫向捲軸動作遊戲《ASSAULT SUITS重裝機兵》，估不到最後會落得如此慘淡的收場，不單止開發上製作經年，而且遊戲類型亦由最初公布的3D ACT改成SPRG，人設由原來的安彥良和變成現在的衣谷遊。然而，遊戲最敗筆的地方是故事性極度不足，加上戰鬥拖泥帶水，總括而言，是個令人失望的作品。

評分：5分

一輝

實在想不到以往的射擊名作竟會變成戰棋形式，還要追加「超慢讀碟模式」！！天呀！不過，話說回來，雖然「乍看」之下，此作予人一份有如《FRONT MISSION》的感覺，但再玩下去，也會發覺其實也不是想像中那麼差，如果閣下是這系列的支持者，大可一試！

評分：6分

ECHO NIGHT#2～沉睡支配者



PlayStation/AVG/FROM SOFTWARE/5800日圓

MARKS

雖然這遊戲已經《ECHO NIGHT》的第二集，筆者仍然可以營造出寧靜的恐佈，而且以鬼來做主題都比較有趣，只可惜當中的字幕太少漢字，令玩者很難理解當中的意思。至於遊戲的畫面質素就需要改善、改善了，而喜歡恐佈兼解謎遊戲的讀者可作考慮玩玩。

評分：6分

福田

FROM SOFTWARE自出道以來一直都是以遊戲性見稱，理所當然地今次亦承襲了該公司的一貫傳統，縱使主機機能無法將劇情中的驚慄感表現得活靈活現，開發者寧願在其他細節上花功夫，務求令遊戲更具可玩性，值得一讚。至於它的最突出之處，當然是需要花點腦筋才可破解的難題啦。

評分：7分

赤目黑龍

說實的一句，遊戲本身的畫質和當年的《刻命館》差不多（差！），不過，遊戲之中的解謎性便相當好，唯一不足的是差不多全是「平假名」，那些只懂日語皮毛的人一定不能明白，另一出了問題的地方便是音樂方面，劇情方面是夠「嚇人」的，不過配音流於一般，所以並不能引起玩者那種不安的感覺。

評分：6分

SEAMAN～禁斷之寵物

Dreamcast／SLG／VIVARIUM／6800日圓(連咪)7800日圓(連咪和特製VMS)

時雨

相信大家起初一定會被SEAMAN「趣怪」的外表嚇親，加上在遊戲中玩者需要用日文和牠溝通，許多香港的玩者都會因此而卻步。但作為一隻實驗性質這麼重的遊戲，《SEAMAN》可算是十分成功。筆者就極欣賞牠多姿多彩的形態和反應，可以看出製作人員態度之認真。最大的問題，可能是它包裝得太過小眾趣味吧。

評分：7分

神皇

以語言系統進行的育成遊戲，畫面的表現十分出色，可惜人設不甚討好，相信若此作換上像比卡超之類的可愛角色定必會大受歡迎。尤幸SEAMAN的AI對話造得十分之高，而且不同性格的SEAMAN更有不同的說話方式，令遊戲的變化更具娛樂性，不過若玩者是不懂日文的話便會失去樂趣。

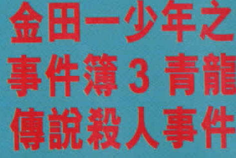
評分：6分

MARKS

《SEAMAN》可真是禁斷之寵物，其誕生及成長都非異類。SEAMAN不單可以與玩者對談，而且每條SEAMAN更會有不同的性格，真是十分有趣。只可惜只適合懂日文的玩者，對不懂日文的玩者就不太公平了。另外對應這遊戲的Microphone雖然好用，但SEAMAN仍有時聽錯其他意思。

評分：6分

金田一少年之事件簿3 青龍傳說殺人事件





PlayStation／AVG／講談社／5800日圓

福田

身為《金田一》擁躉的筆者這次一定要表明立場，因為今集實在令我很失望。首先是故事竟然一分為四，撇除電子小説那篇欠缺遊戲性不提，劇情比真人電視版還要爛，實在可惡；3D畫面的移動差勁；配音雜聲甚多。今次的評分其中5分是給阿一面子的，餘下1分則是給PRODUCTION I.G.的動畫。

評分：6分

小璘

對比之前幾集的遊戲，本作已對各系統改良了不少，當中每位角色的對白也有配音，而且動畫又做得不錯，可見製造商下了不少心機；不過在控制角色的移動時比較困難，特別是想觀看左右兩邊景物的時候。玩這個遊戲時，最好拿紙筆記下當時的畫面，因為此作真的是少一點記性也不行。

評分：7分

赤目黑龍

噢！金田一又來了，有漫畫版、有真人版、有動畫版、又有小說版，之前亦已經推出過遊戲版本了，金田一這個名字可以說是在大部份的媒體上出現過，這次的《金田一少年之事件簿3～青龍傳說殺人事件～》真是一次又一次相同的遊戲，和之前沒有太大的分別，只是故事有點不同而已，喜歡的人自然會喜歡！

評分：6分

專業評壇



目標是 AIRLINE PILOT



SLG/PlayStation/Twilight Express/6800日圓

山寺良牙

不可以說她差，不過這遊戲的模擬性十分高，好像駕駛真的模擬飛行駕駛般，而且是像數年前的模擬飛行器；不單只是起飛降落這般簡單，連飛行路線、飛行定位線也需由玩者設定，不過畫面處理速度好像比較慢了點，加上飛行時間極之長，這樣的話降落時可會是十分辛苦。

評分：3分

J.J

不單在遊戲畫面上簡單得有令人時光倒流的感覺，在整個系統設計上亦有太多不對勁之處，在要求玩者有近乎職業駕駛員程度的同時，用作訓練的部份卻嚴重不足，所謂的訓練只會指出錯處，又不教人如何改善，完全有被遊戲玩弄的感覺，始終外行的遊戲生產商還是不懂得製作一個遊戲的基本要求？

評分：2 分

一輝

無可否認，遊戲畫面絕對稱不上漂亮(拍得住486時代)，操作難度亦甚高(因為缺乏提示)，但這才具挑戰性嘛！遊戲目的以訓練為主，當中各項模擬訓練的像真度也甚高(指難度方面)，對於一些玩慣了戰鬥機射擊遊戲的玩者，此作無疑能帶給玩者一份新鮮感，有閒錢的玩者可要留意。

評分：4分

MEREMANOID



RPG/ PlayStation/ XING/ 5800日圓

赤目黑龍

說真的一句，這些甚麼掛着所謂名人的RPG遊戲實在太過多了，又有《FF》，又有《DQ》，不過，在遊戲之中有多少成是和原作一樣便實在小之又小，《MEREMANOID》又是一個好例子，遊戲本身的畫像非常差，立體多邊形的製作實在是「粗」得很，唯一能夠接受的便是戰鬥畫面，因為以「打魚」作為戰鬥的遊戲實在不多，非常有新鮮感。

評分：5分

福田

期等已久終於都推出了的作品，以水底世界作為遊戲舞台的它賣點可謂相當之多，不過怎樣也無法掩飾其粗糙畫面之致命傷。戰鬥場面在設計上有心思得來不流於表面，可惜操控有點麻煩，無法隨心所欲地移動角色，但是若要說其優點看來就只有個性十足的世界觀、寺田憲史的劇本與及山田章博的人設了。

評分：6分

J.J

以海中為舞台而進行的RPG可算是有一定的創意，但玩起來卻有點令人覺得牽強，畫面方面只能算是一般，但BGM及故事就仍算不錯，倒是當人物移動時要不斷在3D的環境下進行，結果令人有煩厭的感覺，有時甚至會卡住而不能移動，玩起來只會愈玩愈「熱」。

評分：6 分

實況J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER



SOC/ NINTEND 64/ KONAMI/ 7800日圓

一輝

筆者雖然不是此系列的fans，但無可否認，此作比前作更為優勝。首先，球員的動作做得比前作更像真，而且新增的技巧亦甚為實用。另外，本作的靈魂所在「SUCCESS模式」亦甚有特色，起碼能延長遊戲的耐玩性。總括而言，各位足球迷的N64機主實不能錯過此作。

評分: 7分

時雨

KONAMI的體育遊戲一向很少令人失望，這隻也不例外。基本上一隻足球遊戲應有的要素它都有了：良好的操作性、新增的足球技巧、出色的旁述和全實名的球員，加上容易上手，未玩過的人也可以充分享受它的樂趣。今集起更加上了像《實況POWERFUL棒球》般的球員育成模式，耐玩程度大大提高。

評分：8分

MARKS

由於筆者沒有之前的作品，所以無法作系到之間的對比。雖然《實況J LEAGUE 1999》當中有很多十分仔細的設定，但遊戲中的操控複雜卻令玩者玩得沒有爽快感，另外筆者比較覺得改善的就是球員的動作，還有遊戲的盲點(很容易的入球)。

評分：6分

L之季節



AVG/ PLAYSTATION/ TONKINHOUSE/ 6500日圓

一輝

以題材來說，《L之季節》是一隻十分特別的遊戲，這是因為玩者須要穿梭於「現實界」和「幻想界」中，並與當中的十二名女孩談戀愛。遊戲中的女角大多十分漂亮，而且遊戲情節的分歧點亦十分豐富，其中的系統亦能照顧初玩人仕。但我覺得最吸引的還是「初回特典」附送的TRIAING CARD。

評分：6分

福田

老實講，像這類《TO HEART》式的文字AVG，其單調的玩法筆者實在不太接受，因為除了要閱讀大量文字外玩者所能夠參與的部份實在少得可憐，而那個所謂「3D MAZE」的系統亦同樣很巧立明目，用途不大。雖然如此，它可又不是一無事處的，起碼人設和畫面令人接受，算得上賞心悅目。

評分：6分

J.J

在玩這遊戲之前，各位必須清楚這是個電子小說而並非溝女遊戲；在人物設定方面及畫面方面，這遊戲倒算合格，遊戲中的「游說系統」亦頗為有趣，然而基於遊戲採用一個有科幻成份的故事，經常會出現一些突如其來的謎，而且分支後的故事亦往往變化得太大，令人難以適應。

評分：6分

木偶之夢



SLG/PS/TAKARA/2800日圓

小璘

這遊戲的人物造型很可愛哩！玩者又可以男性或女性的身份來進行遊戲，而木偶又可以有多種型態，讓人有多種的選擇。雖然遊戲所需的時間不多，可是所發生的特別事件也不少；不過與木偶談話的內容只是每個月才轉一次，和逛街基本上是不會有什麼事發生，這兩個指令好像在遊戲中沒有多大用途……

評分：8分

山寺良牙

育成遊戲一隻，感覺上與另一名作育成遊戲相似，時代亦似十分之相近，不過今次主角(父親)的形象比較明顯，人物設計也不差，指令方面亦十分之簡單，不過最欣惠的，莫過於連父親也有配音，而育成的小孩也頗可愛。

評分：5分

赤目黑龍

嘩！又養仔，又養女，真係乜都養過，終於都玩無可玩，玩養木偶了！這類SLG的育成遊戲實在玩得太多了，真是有點悶，遊戲來來去去也是玩那些甚麼的鍛練、育成、學習，又會改變甚麼容姿、體力、學識，來來去去也是這些的東西，完全沒有新意，畫面方面，這遊戲是可以接受的，不過亦沒有甚麼太突出之處。

評分：5分

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年8月27日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

Wonder Swan遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$200購買下列Wonder Swan遊戲
《數碼暴龍》
《SD GUNDAM》
《新世紀EVANGELION》
《魔界村》



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

車！繼續鏈

憑券到本店可以優惠價$270購買PlayStation名作賽車遊戲《R4》



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation勁舞雙人套裝

PlayStation主機＋兩個透明震動手掣＋兩張記憶卡＋PRO ACTION REPLAY＋兩張有燈跳舞地毯＋兩枝光線槍　套裝價$1270



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64 HIT GAME優惠券

《RALLY '99》
《鹹蛋超人ULTRAMAN》
憑券到本店購買以上遊戲可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation產品著數優惠

憑券到本店可以
優惠價$315購買Pocket Station
優惠價$60購買原裝手掣
購買二手遊戲可作$15使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Wonder Swan精彩遊戲攻略本優惠

憑券到本店購買以下遊戲攻略本（日文版）可作$20使用
《SD GUNDAM》
《新世紀EVANGELION》



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

隨時隨地「捽捽捽！」

憑券到本店可以靚捽價$150購買《Beatmania》手提捽碟機



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation名作遊戲特別優惠

憑券到本店可以
$360購買《聖劍傳說》
$650購買《Guitar Freaks》（連結他控制器）
$179購買《Guitar Freaks》
$489購買《Guitar Freaks》結他控制器



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64遊戲優惠券

《BUCK BUNBLE》
《AIR BOARDER 64》
《STAR SOLDIER》
《CASTLE VANIA》
《LAST LEGGION UX》
《新世紀EVANGELION》
憑券到本店購買以上遊戲可作$20使用




訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast最新遊戲熱辣辣優惠

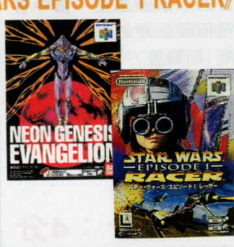
《FRAME GRID》
《秋葉原電腦組》
《蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON》
《WORLD NEVERLAND PLUS～奧魯多王國物語》
《BUGGY HEAT》
憑券到本店購買以上遊戲可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

N64名作遊戲特別優惠

憑券到本店可以優惠價
$450購買《新世紀EVANGELION》
$390購買《STAR WARS EPISODE 1 RACER》



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年8月27日
- ◆影印本無效
- ◆各商號保留優惠券的所有使用權利

齊齊來做超級遊戲王

GAME BOY Color主機＋透明主機套＋《遊戲王II》＋卡（非賣品）＋火牛＋主機套　套裝價$699

GAME BOY Color主機＋主機套＋$80以下遊戲＋放大鏡＋火牛＋專用Joy Stick套裝價$520

GAME BOY Color主機　優惠價$410

《遊戲王II》＋卡（非賣品）　優惠價$260

GAME BOY版《心跳回憶》　心跳價各$250





新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列遊戲可作$20使用（限售30套）：

莎木（體驗版）
DREAM PASSPORT 2
AIRFORCE DELTA
SOUL CALIBUR
創造職業棒球隊
SEA MAN
FRAME GRIDE
WORLD NEVERLAND PLUS
STREET FIGHTER ZERO 3
BUGGY HEAT
首都高BATTLE
DYNAMIC刑事2
BLUE STINGER







新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用（限售30套）：

REAL ROBOT戰線
鬥神傳承
CARD CAPTOR SAKURA（初回版）
ROOMMATE～井上涼子～
太閤立志傳III
SD GUNDAM G GENERATION-0
重裝機兵VALKEN 2
L之季節～A piece of Memories～
ECHO NIGHT
聖劍傳說
DINO CIRISIS
GRANDIA（送初回特典）
GUITAR FREAKS結他控制器優惠價$380

新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

Dreamcast & Saturn系列大特惠

憑券到本店可以靚價選購

《Soul Calibur》　超靚價$300

《STREET FIGHTER ZERO 3》　超靚價$270

《Dynamite刑事2》　超靚價$290

NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE　超靚價$160

購買二手Sega Saturn遊戲可作$15使用





新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

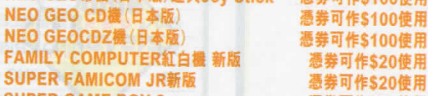
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

遊戲機現金券

NEO GEO帶機（日本版）連大Joy Stick	憑券可作$100使用
NEO GEO CD機（日本版）	憑券可作$100使用
NEO GEOCDZ機（日本版）	憑券可作$100使用
FAMILY COMPUTER紅白機 新版	憑券可作$20使用
SUPER FAMICOM JR新版	憑券可作$20使用
SUPER GAME BOY 2	憑券可作$20使用
全新PlayStation 1000機	憑券可作$100使用





新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用（限售30套）：

TACTIC ORGE
BREATH OF FIRE III
PARASITE EVE
KARTIA
TALES OF DESTINY
CASTLE VANIA
DESIDENT EVIL
STAR OCEAN
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
LUNAR限定版



新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用（換光頭除外）

新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

NEO GEO軟硬件全線優惠

《METAL SLUG X》	憑券可作$100使用
《月華之劍士2》ROM帶版	憑券可作$100使用
《月華之劍士2》CD版	憑券可作$20使用
《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》	憑券可作$50使用
NEO GEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$60
NEO GEO POCKET COLOR原裝對戰線	特惠價$60
NEO GEO CONTROLLER PRO.	憑券可作$20使用
NEO GEO CD機	憑券可作$100使用
NEO GEO RGB線	憑券可作$20使用
NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE	憑券可作$20使用







新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

N64遊戲熱潮

電車GO！64控制台	憑券可作$20使用
比卡超！你好嗎	大特價$350
實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	憑券可作$20使用
OGRE BATTLE 64	憑券可作$20使用
新世紀新世紀EVANGELION	憑券可作$20使用
MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
POCKET MON STADIUM 2	憑券可作$20使用
薩爾達傳說～時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$250
DRACULA惡魔城默示錄（日版）（限售30套）	憑券可作$20使用









新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

換機換GAME係時候！

舊機換新機

舊GAME換新GAME

（詳情請到本店查詢）

新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司

荃灣荃豐中心B74

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用（限售30套）：

MARIO GOLF
魔法騎士
娛樂金魚眼
DRAGON BALL Z悟空飛翔傳
牧場物語I、II
SPY VS SPY（日／美版）
遊戲王2
THE SUPER SPY
R-TYPE DX
WORLD SOCCER GB 2
HYPER OLYMPICS SERIES
TRACK & FIELD
FINAL FANTASY SERIES
SUPER MARIO BROS DELUXE
CARD CAPTOR櫻
紅、黃、藍POCKET MON（日版／美版；附送POCKET MON禮品包）
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER





新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

Saturn遊戲優惠看真

憑券購買以下Saturn遊戲可作$20使用（限售30套）

《Street Fighter Zero 3》
《Langrisser Tribute》
《With You》
《Gundam外傳The Blue Destiny外傳》
《Shinning Force III》Box Set付Premium Disk
《銀河孃傑傳說Yuna設定畫集1、2》
《由Kiss開始》



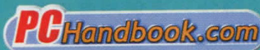
新機地　旺角店

旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店

灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINEの熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1st SOUL CALIBUR



Dreamcast／FIG
■ NAMCO
8月5日
5800日圓

2nd Cardcaptor 櫻



PlayStation
■ARIKA
8月5日
6300日圓

3rd 實況 J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2



NINTENDO 64／SPT
■KONAMI
7月29日
7800日圓

4th 電車 GO！64



NINTENDO 64／SLG
■TAITO
7月30日
6800日圓

5th SEAMAN～禁斷之寵物



Dreamcast／SLG
■VIVARIUM
7月29日
6800日圓

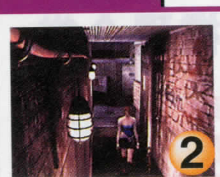
熱線遊戲流行榜






名次	遊戲	票數
1st	SOUL CALIBUR (NAMCO)	168票
2nd	聖劍伝説LEGEND OF MANA (SQUARE)	97票
3rd	DINO CRISIS (CAPCOM)	63票
4th	THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999 (SNK)	51票
5th	首都高BATTLE (GENKI)	44票
6th	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2 (CAPCOM)	36票
7th	新世紀福音戰士 (BANDAI)	32票
8th	STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場 (CAPCOM)	20票
9th	GUITAR FREAKS (KONAMI)	17票
10th	Ogre Battle 64 (QUEST)	15票

最期待的新作


名次	遊戲	票數
1st	(DC) 莎木 (SEGA)	143票
2nd	(PS) BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE (CAPCOM)	115票
3rd	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-0 (BANDAI)	109票
4th	(PS) WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 4 (KONAMI)	52票
5th	(N64) SUPER ROBOT大戰64 (BANPRESTO)	39票
6th	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica (CAPCOM)	35票
7th	(PS) FRONT MISSION 3 (SQUARE)	27票
8th	(PS) ARC THE LAD III (SCEI)	18票
9th	(DC) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	16票
10th	(DC) J-LEAGUE 創造職業足球會 (SEGA)	13票

日本雜誌《Dreamcast Magazine》8月27日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	莎木 (SEGA)
2	2	GRANDIA II (GAMEARTS)
3	4	BIO HAZARD CODE：Veronica (CAPCOM)
4	6	魔劍X (ATLUS)
5	5	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.4 (SEGA)

最希望移植作品



名次	遊戲	票數
1st	(AD) THE KING OF FIGHTER 99	135票
2nd	(N64) 新世紀福音戰士	61票
3rd	(DC) 莎木	43票
4th	(AD) SPIKE OUT FINAL EDITION	42票
5th	(N64) OGRE BATTLE 64	36票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

SD GUNDAM G GENERATION-0

PlayStation/SLG/BANDAI/8月12日/432日圓/行貨

自從上集大受歡迎之後，BANDAI終於在本月12日推出最新作《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》，首先今集戰艦載機量將由上集的8部增至3隊(24部)，不單如此體機更會因改錄了29個作品而增加了很多(包括TURN A GUNDAM)，而EVENT亦會因此增加了不少，而機體將會利用「OP PARTS」作某方面的強化。另外還有影響人物戰鬥力的「TENSION SYSTEM」、增加戰力的「RENTAL兵」，以及增加賞金和經驗值的「隊長機」等系統。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第105期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Gundam Mobile Suite Char's Counter attack》海報 .. 3名
陳兆銘 Z146XXX (8)
譚港文 V086XXX (4)
Ng Kar Him Z473XXX (0)

《NEON GENESIS EVANGELION》海報 3名
Sin Wai Tat P024XXX (8)
周俊傑 Z337XXX (A)
Lee Siu Hang Z195XXX (3)

《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 2名
Lok Kam Wai Z167XXX (7)
林卓邦 K432XXX (8)

《Pocket Monster》匙扣 2名
黃振浩 Z644XXX (5)
黃國東 Z783XXX (7)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

Pokemon Card Game Special Game Set 3名
《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 2名
《Soul Calibur》海報 3名

讀者留言壁

Leung Wing Kit：
隻《超級機械人戰64》有「六神合體」，非常驚喜，可惜只在N64上發售。

Northpig：
WAH！《Soul Calibur》喺8月2日就已經買到，畫面真係靚過街機，正為咗呢只GAME去買Dreamcast都係抵嘅。

Lo Chi Ho：
本以為《聖劍》在PS強大機能下能有好表現，可惜仍不及《聖劍3》精彩，期待下集。

Lo Yet Fhang Daniel：
Dreamcast真係有好多「正」GAMES呀！《KOF Dream Match 1999》、《Street Fighter Zero 3》，仲有人氣作《Soul Calibur》，一定要買DC呀！

陳明強：
《GUITAR FREAK》非常正，除了音樂靚之外，還有專用控制器略為細，另外9月出很多勁GAME，唔錯！唔錯！^_^

Chan Kar Wing：
感覺上，Game Players比G+等Game書好多了……Game Players真的進步了！

遊戲誌的回應
首先要多謝各位對遊戲誌的稱讚。其實《莎木》的正式發售日是10月28日，而9月真的有很多大作發售，如《FRONT MISSION 3》、《BIO HAZARD 3》、《J-LEAGUE 創造職業足球會》等等。另外，《超級機械人戰64》除了「六神合體」之外，亦新增了「鐵甲人」。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：8月8日

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿
身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿
＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)
遊戲名稱：＿＿＿＿
＿＿＿＿
最希望移植的作品：＿＿＿＿
讀者留言壁 ＿＿＿＿
＿＿＿＿
＿＿＿＿
可填寫有關任何遊戲的意見
＿＿＿＿

熱線遊戲流行榜(截至8月19日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.SD GUNDAM G GENERATION-0
□2.SEPHON FILTER
□3.門神傳 昴
□4.REAL ROBOT戰線
□5.POCKET TUNER
□6~MR.PROSPECTOR~HORIATEKUN
□7太閣立志傳III
□8.HYBRID HEAVEN
□9.RALLY'99
□10SHADOW GATE 64 Trials of the Towers
□11格鬥傳承~F-Cup Maniax
□12DIVE ALERT BARN編
□13DIVE ALERT REBECCA編
□14.GUITAR FREAKS
□15.CHORO Q WONDERFUL！
□16.金田一少年之事件簿3~青龍傳說殺人事件~
□17.L之季節~A piece of Memories~
□18.ECHO NIGHT＃2~沈睡支配者~
□19.SEA MAN~禁斷之PET~
□20.創造職業棒球隊！
□21.SOUL CALIBUR
□22.牧場物語GB2
□23.實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2
□24.電車GO！64
□25.Ogre Battle 64
□26.NEON GENESIS新世紀EVANGELION
□27.DINO CRISIS
□28.THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999
□29.聖劍伝説LEGEND OF MANA
□30.首都高BATTLE
□31.私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
□32.STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場
□33.其他：＿＿＿＿

Hyper NEOGEO World 99



主持人：YURI

很耐沒有同大家見面，上週不慎病倒了，有幸得到KYOU的幫忙暫時主持，非常感謝他！於早前我們舉行了一個CG CONTEST，但由於公司內部的問題而不能順利舉辦。但是，有很多朋友對CG製作非常感興趣，他們很用心地花了很長時間製作出一些很精彩的作品，我們十分多謝他們的支持。

KOF 小情報



將於9月23日預定發售的家用版NEOGEO的《KOF 99》即將開始接受預訂，而且預訂的朋友將得到精美SNK原裝《KOF 99》精品，其優惠詳情即將發表，萬勿錯過。

下回預告

於《KOF》最後隱藏的秘密即將公開，支持正版及正版雜誌的你怎能錯過呢？

NEOGEO POCKET 版《侍魂 2》大賽

日期	14/8/99(星期六)
時間	下午1:00至2:00
地點	"動畫FUN FUN SHOW" 灣仔會議展覽中心舊翼7樓大會舞台
參賽資格	年齡、性別不限
參賽辦法	參賽表格將於當日在SNK的攤位內派發 集合時間將於當日下午12:30在SNK攤位處
註	參賽人數為8名 所有參賽者均獲得精美禮品乙份及SNK原製海報 冠軍將獲得最新NGPC遊戲軟件



以下是其中一位熱心讀者的來信：

你好！我叫楊錦添，是第一次寫信給你們的。



我是一名十分喜歡玩NEOGEO POCKET COLOR的機迷，你們的GAME真是很有水準，隻隻都好好玩，特別是格鬥GAME呢！可能因為我喜歡玩格鬥GAME吧！《KING OF FIGHTERS R-2》的人物好Q，很可愛，而且出超必時很順暢，很像街機《拳皇'98》；《侍魂2》出超必時的硬照很美觀，而且收集卡片很有趣；《餓狼傳說》都很好，雖然人物較少和出招不夠齊，速度不夠，但流暢度十足，遊戲的背景都很靚，是一隻不俗的GAME呢！

其它GAME我都幾鐘意。是了，講下NGPC的主機質素方面，控桿雖然很易操控，但不夠實用，我的NGPC的控桿已經搖搖地呢！我很擔心它會壞。此外各項性能都好好，是啦！仲有按鈕也不夠用呢！其實NGPC的對手非常強，GBC很多人有，而且推出了不多GAME，仲公布埋明年會有GB2添，而WS的GAME都好勁，我看GAME書未來GB和WS會有上網呢！NGPC會不會有呢？SCE的Pocket Station現在都賣好平，而且GAME都幾豐富呢！但我始終like NGPC呀！

我看過NGPC未來出GAME的時間表，始終NGPC都是較少GAME呢！其實參與NGPC的廠商都唔算少。其中，CAPCOM只推出《ROCKMAN POCKET》，實在太少，CAPCOM都有不少勁GAME呢！《STREET FIGHTERS II》、《POCKET FIGHTERS》都是我十分十分十分想CAPCOM移植在NGPC，其餘有《VAMPIRE》、《私立JUSTICE學園》、《BIO HAZARD》、《STREET FIGHTER ZERO》等等，真係好希望SNK能向CAPCOM提出，特別是《STREET FIGHTERS II》和《POCKET FIGHTERS》啊！我想這一定會令NGPC銷量上升的。是了，你們確實了的GAME我最期待是《幕末浪漫 月華之劍士》、《SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS》、《SNK VS CAPCOM格鬥GAME》和《SNK GALS FIGHTERS》這幾隻，希望SNK能快D出啦！仲有《拳皇'99》會唔會移植NGPC，希望你們快些公布吧！



OK！THANK YOU！
祝：SNK ASIA LTD.工作人員工作愉快
NGPC賣到斷市
NGPC的FANS楊錦添上
7-8-99

致楊朋友：

感謝你對NGPC的讚賞及支持。現在有關NGPC主機的機能，現在可有線對戰及連接DC，還有稍後推出的無線對戰。其實還有多個計劃在進行中，到適當時候便會公布了！

至於各NGPC用家最擔心的新作情報，大家記着GAME PLAYERS報道TOKYO GAME SHOW的實況了！可能當大家知道那間公司的有名遊戲會移植上NGPC上，或那謠傳已久的那遊戲終於移植上NGPC時會有大驚喜了！其實CAPCOM有很多出色及精彩的遊戲可移植，大家不妨寫封信給他們提出寶貴的意見吧！

最後《拳皇'99》會先在今年內在NEOGEO上推出，然後是NEOGEO CD。NGPC？大家可否給我們不移植的理由嗎？

讀者來信

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。

CAPCOM Xpress vol.02

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

喪屍終於打到嚟喇！

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

令玩家們不寒而慄的恐怖冒險遊戲系列《BIO HAZARD》，現終於宣布將會在9月22日正式和大家見面，實在是SURVIVAL HORROR愛好者的一大喜訊。雖然同屬三上真司作品之《DINO CRISIS》已令大家回味無窮，可是每位玩過頭兩集《BIO HAZARD》的人都會對它相當期待，因為玩者今次所扮演的是首作女主角JILL，除了無數的喪屍外她還要面對超頑強的敵人——追跡者，到底這次的生存機會率又有多少呢？

雖然距離它的推出尚有個多月時間，不過我們是不會讓大家白等的，以下的精彩圖片是專為各位而設，希望大家屆時多多支持吧！























街霸EX 2 PLUS 比賽即將舉行

現在人氣度很高的立體格鬥遊戲《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》，相信大家都應該曾經玩過了，但是技術又如何呢？現在有讓各位一展身手的好機會，原因是CAPCOM ASIA LTD.現正籌辦一個《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》的比武大會，舉行日期暫定為10月1日，地點是在荷里活廣場，到時還會有關於《BIOHAZARD 3》的特別活動，詳情及參賽辦法請留意我們日後的報道。



讀者意見大招募

現在我們正進行大家對CAPCOM遊戲的意見搜集，讀者可以將自己最希望移植到家用機的業務用遊戲，與及自己最喜歡的角色寄來本刊編輯部，我們會將這些意見反映給CAPCOM ASIA的，信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。舉個例子，可以寫「我最想移植《街霸III 3rd STRIKE》到家用機；最喜歡角色是《少年街霸》系列的春日野櫻」。敬請踴躍來信啊！

TEXT：一輝

特別鳴謝：元朗宇宙琴行（提供樂器）、琴行負責人侯生（借出肉身充當模特兒）、教鼓師傅阿樂（借出肉身充當模特兒及傾授打鼓技巧）、灣仔遊戲機城（提供打鼓機）

遊戲誌突發組

打鼓機真係咁好玩？


◆打鼓機你有無玩過先？

前言

猶記得幾年前，若不懂得打格鬥GAME，便隨時被朋儕間冠以「OUT DATED」之名！然而，所謂「時移世易」，今天在街機中最吃香的已不再是格鬥遊戲，取而代之，「體感音樂遊戲」才是「IN」人一族的最愛。可不是麼？不信者大可到各大機場一試，看看《KOF》多人圍觀，抑或《DDR》多人圍觀？而以下突發組介紹的，則是係人玩過都大呼過癮的打鼓機-《PERCUSSION FREAKS》(日本版叫《DRUM MANIA》)。

搵教鼓師博教路

由於收到不少讀者來信（真係有？），問及有關打鼓機同打真鼓的分別，為了滿足廣大讀者需求，「遊戲誌突發組」便構思了一個打鼓專題，而為了提供一些更專門、深入的知識，小組成員便晨早起程入元朗邀請一位琴行教鼓師傅，以真正打鼓人的身分來為大家提供一些打鼓的技巧。


◆琴行負責人侯生（後）與教鼓師傅阿樂（前）

點玩法

其實相信係人都知，打鼓機玩法一如以往《BEMANIA》系列-睇符號做人。遊戲中不斷有不同顏色的節拍符號從畫面降下，玩者只須看準時間以鼓棍打在鼓面上便可。注意畫面右下方的能源BAR，只要有MISS的情況出現，條BAR就會不斷的扣呀、扣下去，只要整條BAR變成「紅色」，遊戲便會GAME OVER。


◆用手打．．．．


◆好痛呀？（雙手）都係用番鼓棍先．．．

真鼓同鼓機有分別嗎？

答案當然絕對有，首先真鼓有普通鼓及電鼓之分，通常大家在電視上所見的均是普通鼓。始終，誠如阿樂師傅所言，BAND友也是較喜歡普通鼓，因為電鼓無論怎樣也缺少了一份「生命力」，例如你大力擊向鼓面，在普通鼓上你絕對可感受鼓棍反彈的「震動力」，然而，在電鼓上則感受不到那份「反彈力」。此外，真鼓在用力方面有大細之分（在FILL-IN時），通常大力擊向鼓面，鼓會發出較大聲響，反之亦然，此點無論普通鼓及電鼓也是一樣。但是，經過我們測試，也許是當時環境太嘈，無論阿樂「大大力」擊向鼓面，抑或「細細力」打，鼓機本身也發出同樣大細的聲響。就在分辨大細聲而言，鼓機則做得不大像真了。



◆真鼓



◆打鼓機

五個鼓到底有啥用？

鼓機本身分作五個電鼓加一個腳掣，各個部份均以不同顏色代表：藍色=HI-HAT、黃色=SNARE DRUM、白色=BASS DRUM、綠色=HI-TOM、紅色=LO-TOM、藍色=CYMBAL。就各SET鼓的位置擺放而言，基本上可謂與真鼓無異。但大家在遊玩的同時，明白每個鼓的用途嗎？經過阿樂師傅的詳細指導下，原來每個鼓皆有不同的用途。(以真鼓而言)

HI-HAT：可說是最基本的部份，以每下敲打來數拍子(數BEAT)。

SNARE DRUM：俗稱「沙鼓」，通常作表示重拍用。(亦可用作ROLL鼓)

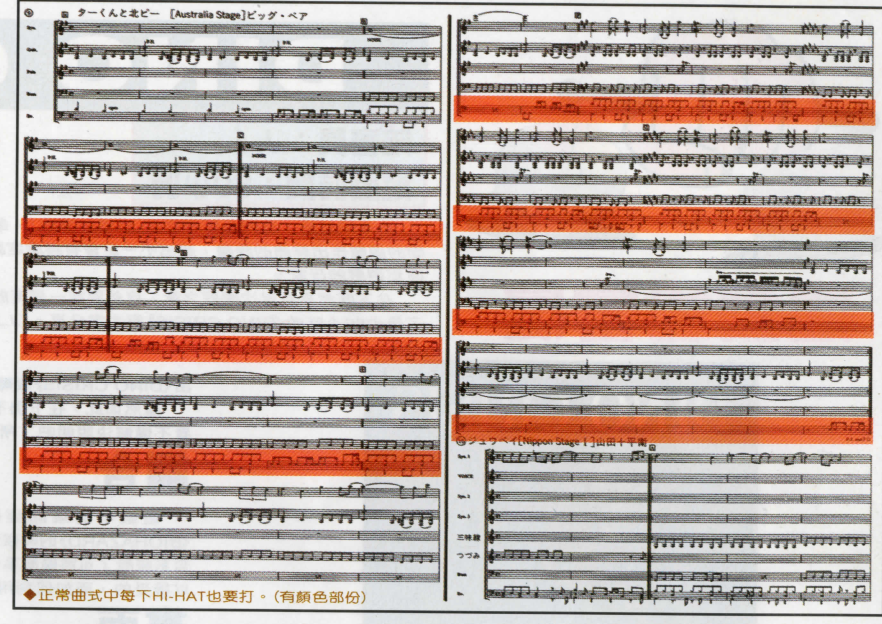
HI-TOM：俗稱「高音鼓」，通常作FILL-IN用。

LO-TOM：俗稱「低音鼓」，通常作FILL-IN用。

CYMBAL：俗稱上「CHAR」(取其諧音)，通常作FILL-IN用。

BASS DRUM：俗稱「大低音鼓」，通常作表示重拍用。

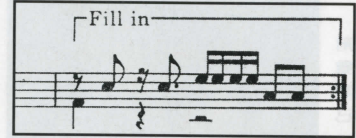
當然，以上所言只是針對真鼓而言，就以打鼓機內NORMAL MADE的《HAPPY MAN》一曲為例，曲中甚多FILL-IN，而且HI-HAT又不用每下敲打，以曲式來說，這已不算是時代曲的曲式了。



◆正常曲式中每下HI-HAT也要打。(有顏色部份)

小知識篇：甚麼是FILL-IN 、 ROLLING？

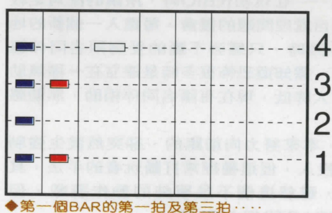
所謂FILL-IN、ROLLING其實是指樂曲中每一小節的最後一個BAR，鼓手以花式技巧作兩個小節間的「過門」，故又稱FILL-IN「鼓花」。



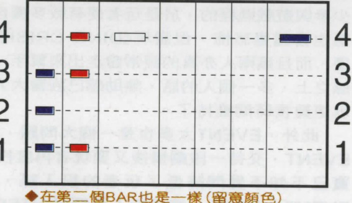
◆每一小節的最後一個BAR也有FILL-IN。(通常)

點樣睇譜數拍子？

在一隊BAND內，鼓手佔了極重位置，因為節拍足以左右一首歌曲的「靈魂」。所謂「知己知彼，百戰百勝」，要打鼓打得好，最重要是「節奏感」要強，以打鼓機為例，遊戲中有PRACTICE、NORMAL及REAL三種模式。其中以REAL模式的節拍符號最多最密，除非閣下能把所有符號位置背得滾瓜爛熟，否則若單以肉眼所見去敲打拍子，基本上是不可能全部打中的。但其實每首樂曲也是依「1-3」、「2-4」的小組合模式組成，如圖所示若這是兩BAR小組合，只要第一個BAR的第1拍是HI-HAT(藍)、第3拍是SNARE DRUM(黃)，那麼在第二個BAR的第1及第3拍也是一樣(藍和黃)。依此方法數拍子，配合不停踩BASS DRUM，起碼每BAR的第1及第3拍你也不會打錯。



◆第一個BAR的第一拍及第三拍‥‥



◆在第二個BAR也是一樣(留意顏色)

點解要用交叉手？

也許你已在其他雜誌得知，鼓手會以交叉手打鼓(左手打SNARE DRUM，右手打HI-HAT)，但真正原因是方便轉手，例如你打打下藍色和黃色，忽然要你打黃色及綠色，如你以交叉手方法，則只須把右手打向綠色便可，而左手則不用轉手。對於節拍較快的歌，這手法絕對方便轉手。


◆交叉手法‥‥(打HI-HAT)


◆轉手無甩拖。(打HI-TOM)

棍都未識揸就學人打鼓？

就師傅所見，大部份鼓機玩者也不曉得握棍，尤其用私家Q的型仔們更是用不得其法，就師傅所言，握棍的正確方法是以拇指和食指夾緊棍的前半段，好讓後面有較多活動空間，同時減少手部疼痛；此外，打鼓是用手腕力，而不是用臂力，好處是令手部不會太疲倦。最後則是踩BASS DRUM的正確方法，是用「吊腳」，而不用每次也大大力踩個BASS DRUM。(同佢有仇？)

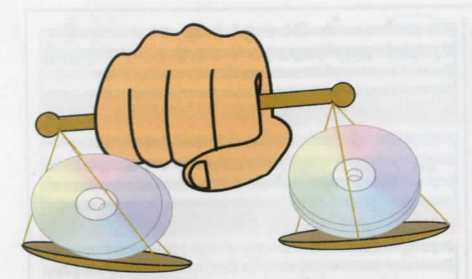

◆看後面有較多的活動空間！

◆正確方法：以拇指和食指夾緊棍的前半段‥‥

◆錯誤示範：握得太緊。

後記

就師傅觀察，打棍機雖然頗像真，但始終是遊戲。隨時會學壞手勢也不自知，就如阿樂忠告：「記得係打鼓面，而不是打鼓邊。」各位想扮BAND仔的型仔型女們，你們下次到機鋪也該知怎辦罷！



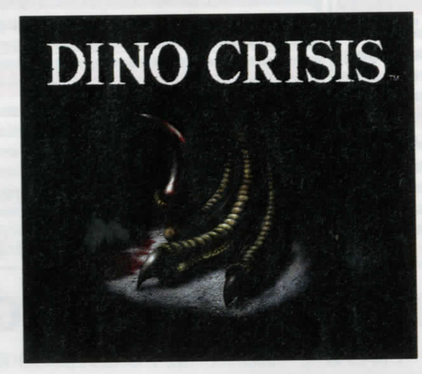
遊戲終審庭

DINO CRISIS

陪審員：J.J
遊戲時間：80小時

由今期開始，我們會新增這個「遊戲終審庭」，每期以一個當時最具話題性的作品為對象，由玩過相當時間的編輯作出詳盡的評論，雖然不一定會有甚麼定論，但希望能作為一個中肯的意見，分享給那些同樣有玩過那遊戲的玩家。

在下既然身負首次開庭之責，自然要找一個真的玩過一段時間的作品來評吧，因此在下找來了在日本玩了最少80小時的《DINO CRISIS》與大家分享。(J.J)



速度

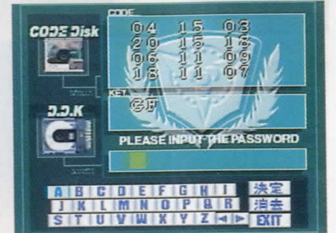


三上真司在宣傳這遊戲時，一直強調《BIOHAZARD》的恐怖是鬼屋型的恐怖、而《DINO CRISIS》則是過山車的恐怖感，這形容詞本來是頗為貼切的，然而可能由於三上真司在最初沒有想過會有《DINO CRISIS》的推出，於是乎其實已將《DINO CRISIS》那種速度感加入了BIO系列中，例如是《BIOHAZARD》的獵人以及《BIOHAZARD 2》的獵食者，牠們的速度隨時會比恐龍更甚，於是乎《BIOHAZARD》便變成了一間設有過山車的鬼屋，基於商業因素，這樣做是正確的，但因為《BIOHAZARD》與《DINO CRISIS》同時出於三上真司之手，過山車這句話便顯得有點缺乏說服力了。

恐龍

不論是喪屍也好、恐龍也好，說到底都是些不存在於現世界中的東西，然而喪屍可以天馬行空，只要冠以受病毒感染之名，甲由、烏鴉、惡狗以至巨蛇等一律可以成為敵人，但恐龍就始終是過去曾經出現過的東西，無中生有的話會令恐龍兩字變得毫無意義，然而要數兇殘的恐龍，一般人都只會記起「暴龍」、「速龍」，對於要配合遊戲的主題──「像過山車那樣充滿速度感的恐怖」，這兩種恐龍可以說是很適合，然而遊戲中卻對於其他攻擊性較低的恐龍完全不理，結果便給人一種很牽強的感覺，試想想既然第3能源是將古代的生物轉移到現代，總不會故意只召來幾種最兇殘的恐龍吧，最低限度也找些長頸龍、劍龍之類露一露面，又或是出現一些古代的昆蟲之類的，其實OP那段CG入面，隊員COOPER被暴龍咬死的那一幕中，他就是身處在一個古代森林之中的(因為那地方就是故事當晚進行實驗的地方)，或者換句話說，是遊戲中登場的恐龍種類太少了，才會令在下有這樣的不滿吧。

解謎



就如三上真司親口承認，《BIOHAZARD 2》的時候將難易度一下子調得太低了，結果雖然能夠成為一個暢銷的作品，但事後得回的反應是有不少人覺得太難玩了，玩慣《BIO 1》的人更覺得自己被人當成是傻瓜，而三上真司大概就是基於這個理由，將《DINO CRISIS》的難易度大幅回升至《BIO 1》級數的。

那麼這遊戲又是否真的那麼困難呢？這遊戲的解謎部份，主要來自到各種地方收集不同的鎖匙，這方面由於鎖匙一般都是在取得後很快便會用得上，即使是遊戲後期安裝發動器及穩定器的時候，亦只會是花時間的玩意。

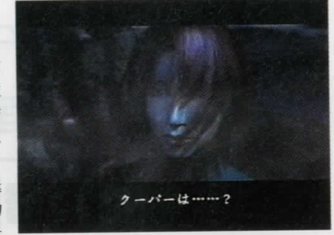
然而遊戲中還有另一種經常出現的解謎要素，是要輸入密碼才能開啟門鎖，雖然在遊戲途中記錄下所有見過的數字已能解決其中一部份，但另一種DDK鎖就必須要看得明解法說明才能破解，這個多月來在下在網上經常也會看見有人提出《DINO CRISIS》攻略的問題，其中最多人問的正是集中在這DDK鎖方面。

雖然如此，在下仍不覺得這系統太難，因為大家破解不了的原因，主要都是看不懂解決說明吧，所以在下對這遊戲解謎成份的評語是「煩多於難」。

調合

遊戲中的藥品經過調合之後會慢慢強化起來，類似的系統雖然在《BIOHAZARD》的時候就已經存在，但去得這麼盡的還是第一次，感覺上整個調合系統除了可將麻醉系藥物調合成回復系藥物反較為不合理外，在下會認為是可以接受的，而如何利用有限的空間攜帶最多道具在身上，也是攻略的一部份。

畫面



第一次玩這遊戲的時候，令在下眼前一亮的，是這遊戲高水準的CG畫面，雖然和SQUARE相比仍會有點距離，但若和上次《BIOHAZARD 2》相比，水準已經又再提高了。

此外，即使在遊戲之中，畫面的質素亦比《BIOHAZARD 2》有所改善，人物的貼圖技巧更為純熟，即使在近距離看亦不會感到過於粗糙，而且因為利用了全多邊型，鏡頭的運用自由度比以往都要大，一些過往無法表現的效果，如以鏡頭追着移動中的女主角，這些一向都是電影中才會看到的，或許可以直接地說這遊戲的畫面很有電影感吧，然而為了達到這種效果，犧牲了畫面上能同時出現的恐龍數目，結果女主角眼前出現的恐龍永遠是一隻起、兩隻止(不要用那些迷你恐龍反駁以上的話！)，只要改改系統、女主角用拳腳來代替槍的話，便可以變成格鬥版恐龍危機了……

恐怖

這次的《DINO CRISIS》沿用了近似《BIO 2》的方式，除了主角外還會加入一些配角，而且兩名配角基路及力古，在遊戲中還佔有一定的戲份，莉珍娜動不動便會和他們取得聯絡，動不動又會和他們會合逃走，這雖然令到整個遊戲更具故事性，然而卻同時降低了遊戲的「無助感」──在玩初代BIO時，所謂的配角是較少參與遊戲過程的，於是玩者便有較多獨自處理問題的機會，每進入一個新的地區也會越覺恐怖，但當玩《DINO CRISIS》時，只感到不斷的受到兩名同伴騷擾，而且這兩人亦真的經常會走出來幫手，需知道恐怖很多時是建立在一種無助感之上，多一個人的話，無助感已經會大大降低，現在有兩名同伴相助，無助感就更難長時間維持了。

此外，EVENT太多也是一個大問題，本來努力向前跑的、卻突然發生強制EVENT，交待一段劇情後又要玩者再度投入，但這種經常打斷玩者的手法，其實已不知不覺間降低了玩者的投入感，雖然這個不是單純的動作遊戲，但EVENT太多的話，遲早被人分類成INTERACTIVE MOVIE。

銷量

這遊戲的銷量又怎樣？三上真司最初期望這遊戲能售出100萬隻，雖然有些人看見《BIOHAZARD 2》的成功，覺得要售出100萬隻絕不是問題，但似乎心水最清的還是三上真司自己，而看這遊戲在日本首四週的銷量，便知道他在這方面很有眼光，雖然遊戲推出一個月後只售出54萬隻，但每個星期仍有一定的平均銷量，接下來會否成為長期暢銷作品，就要看玩家之間的口碑了，但在9月22日推出的《BIOHAZARD 3》到底會成為刺激銷量的催化劑、還是會令大家都貪新忘舊呢，這就要看往後的發展了。

《DINO CRISIS》在日本每週銷量數字一覽

*括號內的為累積總銷量

日期	銷量
第一週	319934隻
第二週	104857隻(424791)
第三週	65569隻(490361)
第四週	49341隻(539702)

(如有任何意見或心得分享，可來信e-mail至：jjwong@eastmail.com)



G
METEOR OPERATIONS TYPE▷2
PILOT:
RYUU ROOTS
所屬：U.N.T.地球連邦軍ND討伐隊艦隊
"α任務部隊"
PILOT:
JOSH OFFSHORE
所屬：NEW DECIDES艦隊
第一AT(ASSAULT TEAM)
ALICEの懺悔
地球連邦軍"α任務部隊"/試作型可変合体MS攻撃防禦強化型
Ex-S
MSA-0011 [EXT]
ガンダム
RMS-142 先行量產重武裝攻擊試作MS/A
ゼク・ヴシァイ [地の巻]
SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO
PILOT:
AMURO RAY
所屬：U.N.T.
地球連邦軍
99年8月12日
新机地
旺角店香港店
ON SALE
PILOT:
CHAR AZNABLE
所屬：NEO-ZION
RX-93-ν-2
Hiν
ガンダム
真・逆襲のシャア
MSN-04II
ナイチンゲール
SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO
FANS必備
PS版 SD GUNDAM G・GENERATION - ZERO
初回店頭預約販促版
普通版
現已有售
新机地
旺角地鐵站
亞皆老街
通菜街
花園街
洗衣街
西洋菜街
奶路臣街
山東街
球場
新机地（旺角店）
GAMESON TRADING CO.
G/F., 19B NELSON ST. MONGKOK, KLN.
九龍旺角奶路臣街 19B 地下 （中旅社側）
TEL:2396-8696 2396-8939 FAX:2395-8380
新机地（香港店）
GAMESON TRADING CO.
SHOP 33, 1/F., MING FUNG BUILDING,
128-150 WAN CHAI RD., WAN CHAI, HK.
香港灣仔灣仔道 128-150號
明豐大廈 1樓 33號 （日本街商場）
TEL:2836-6728 2836-6929 FAX:2836-3284
AV GAME System
營業時間：11：30am - 9：30pm

日本街夏日DC大激鬥

SOUL CALIBUR

今個暑假，日本街以DC最新推出之極品格鬥遊戲《SOUL CALIBUR》擺下擂台陣，挑戰各路打機高手，參賽者只要在初賽期間內連勝10人便可成為種籽選手，首32名種籽選手更會在8月21日之決賽一較高下，而入圍的參賽者除了可得精美記念品外，冠亞季軍更可獲名貴獎品。

• 日期	初賽：1999年8月15日（星期日） ~8月20日（星期五） 決賽：1999年8月21日（星期六）
• 地點	香港灣仔道128~150號「日本街」
• 時間	每日下午4:00~7:00
• 比賽遊戲	DREAMCAST版《SOUL CALIBUR》









遊戲誌GAME PLAYERS、日本街商場 聯合主辦
新機地、DREAM STORE 協辦



初賽日期：1999年8月21日（星期六）時間：12:00~13:00
地點：黃埔船地庫2層PLAYSTATION

決賽日期：1999年8月28日（星期六）時間：17:00~18:00
地點：廣播道香港電台

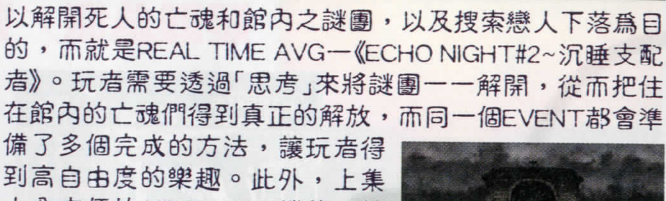
獎品冠軍：PlayStation主機連《跳舞機》原裝遊戲碟及《跳舞機》跳舞毯一張
PlayStation原裝遊戲碟及smile親筆簽名CD一張
亞軍：PlayStation原裝遊戲碟及smile親筆簽名CD一張
季軍：PlayStation原裝遊戲碟及smile親筆簽名CD一張

參加辦法：8月19日前將個人資料連同聯絡方法FAX到2866-2618遊戲誌編輯部，再由遊戲誌編輯部從中挑選，除此之外亦可留意香港電台第一台「樂天新一派」節目內之公布。


全新的震動感覺
來自 RUMBLE DRIVE
完全對應PlayStation DUAL SHOCK手掣
享受強勁震動毋需電池！
■對應PlayStation DUAL SHOCK手掣、NEGCON及數碼式控制
■雙摩打震動感覺份外逼真
■軚盤回轉角度可隨意調校
■隨意設定按鈕得心應手
■備有多個大型吸盤及螺絲夾子將軚盤緊夾桌上，穩定無比
■10吋軚盤備有特製皮套，重現真實軚盤感覺
■另備波棍插頭，加配波棍感覺更真
■閃燈軚盤氣勢逼人
各大遊戲店追力登場！！
總代理：嘉榮（國際）電子有限公司
九龍深水埗福華街177D地下（麥當奴對面）
電話：2728 2687／2728 9231 傳真：2728 9331
另有專用波棍可供選購
備有螺絲夾子可將波棍緊夾桌上



TEXT：MARKS



熱點新作

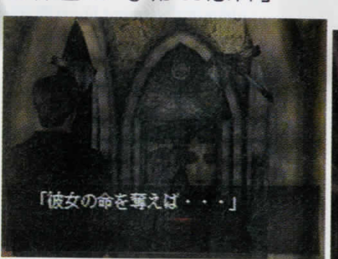
彼女は誰？
君はなぜ消えた？

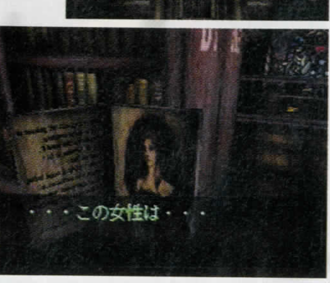
ECHO NIGHT

ECHO NIGHT#2~沉睡支配者

過去與現在的交替

以解開死人的亡魂和館內之謎團，以及搜索戀人下落為目的，而就是REAL TIME AVG—《ECHO NIGHT#2~沉睡支配者》。玩者需要透過「思考」來將謎團一一解開，從而把住在館內的亡魂們得到真正的解放，而同一個EVENT都會準備了多個完成的方法，讓玩者得到高自由度的樂趣。此外，上集十分方便的ATUO MAP機能、談話記錄仍會在今集存在，而將精神集中在解謎上，不過要小心亦會保留的「寧靜的恐怖」





過去與現在

當到達一些EVENT劇情時，主角就會通過亡魂的記憶返回過去的夢境。過去的夢境裏，除了館內之外，亦會有在其他的地方發生。不過在館內所發生的這些EVENT可能會得到有關不知蹤影的情人—クリスティーナ的情報，所以玩者就必須積極地聽取亡魂的聲音。

鬼的存在

由於這遊戲中的其中一個目的就是將館內的亡魂解放，所以玩者在館中四處探索時，經常都會見到一些好像影子的鬼魂，不過它們只會在明亮的環境下才可看到。為何亡魂們依然在館中，因為它們的心仍有未完成的事，因此和它們談話時會帶主角回到過去，從而協助它們完成心事，玩者便達到靈魂淨化的目的了。在它們消失之後，會遺下紫色的球狀物體。



遊戲最大的敵人

前文所提到的亡魂都是為了未完成的心事而留在館內，但它們是不會攻擊主角的。不過當中卻會有一個少女的亡魂成為了主角的頭號敵人，因為她不單經常在四處出現，還會向主角進行攻擊，而她究竟為了甚麼而留館中，就有待玩者自己去解開。這個少女亡魂有一個特點，她只會在沒有燈光的地方出現，而出現時玩者將會聽到該少女的笑聲，不過只要開啟燈泡或燃點油燈等便可令她知難而退。

開始攻略

1.開始時，主角走到大學的圖書館特別室調查情人的下落。當主角行到特別室右邊時，就會發現一張木櫈，利用它便可取到七月份閱讀記錄，知道情人曾看過C1書架上的書，不過在C1書架附近出現了一本古書，之後主角在回去時發生車災。

↓

2. 當主角醒過來的時候，便已身處在這個館之內，在走出房間之前，可以在桌面和抽屜內取得藥草和打火機。

↓

3.當走左邊的房間後，便聽到被鎖上儲存櫃發出撞擊聲。在利用打火機燃點蠟燭後，突然出現了像影子的亡魂，不過和談話時被……

↓

4.主角便回到過去的世界。少年會將儲存櫃的鎖匙交給主角，從中取出魚糧，不過將魚糧放回原位而鎖上後，就強制返回真實世界。

↓

5.使用在過去世界取得的鎖匙，而將儲存櫃打開。少年便立刻拿魚糧走向魚缸，不過儲存櫃還有一條配電盤的鎖匙。

↓

6.使用配電盤鎖匙後，令到電力得到回復，從而可以開啟這裏的電燈，不過少女亡靈—歌絲多，而保拿亞則自己逃待客室，主角唯有開啟左邊的燈掣擊退歌絲多。

↓

7.之後保拿亞就會在中央館大堂裏被歌絲多殺死，唯有開啟底層的電燈擊退歌絲多，在保拿亞身上將可取得手槍和指南針。

↓

8.當主角走底層的中央館走廊時，又會見到另一個亡魂出現，而跟它走進西館的酒吧，發現桌面上有張舊報紙，之後……

↓

9.主角亦再次回到過去世界。身處二樓舞廳的主角便沿著螺旋樓梯走到下層，在樓梯底發現了一個毛公仔。在該層的房間中，原來有個女孩正尋找剛拾到的毛公仔，當主角回到二樓的舞廳時，飛船便發生意外，主角亦返回現實。

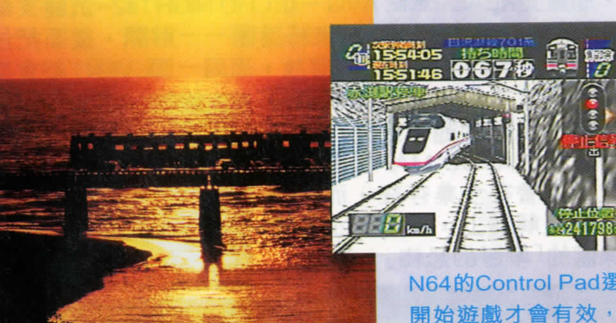


撰文者：山寺良牙

電車GO！64

疑難為你／妳解答

N64
製造商：TAITO
售價：5800日圓／9800日圓（附聲音辨識系統套裝）
發售日：發售中　容量：256 M
SLG／MEM／對應震動Pack



最近有不少玩家就N64版《電車GO！64》來電及來FAX查問有關問題，現在為這類問題作出解釋。

問：為何專用控制台不能使用？

答：N64版本的專用控制台並不是如PlayStation版本的，只插入Control Slot 1便可；它是該插入N64的Control Slot 3，並且在開啟電源時5秒以內用N64的Control Pad選擇使用「N64《電車GO！64》專用控制台」來開始遊戲才會有效，否則只能用N64的Control Pad來玩。



問：為何用不到VRS（Voice Recognize System／聲音辦識系統）？

答：《電車GO！64》的VRS系統，需要插在N64的Control Slot 4使用，並且在開啟電源前裝置好；另外亦需留意裝設VRS後，選擇模式中會顯示VRS的字樣，若是在裝設VRS後不想使用的話，可以在Option中再設定。



問：為何使用VRS時不能辦認到所說的話？而且取不到特別獎秒？

答：《電車GO！64》的VRS系統，主要以辦認日語為主，所以若是說出中文、廣東話或是其他語言的話，VRS系統是不能辦認，當然亦不能取得特別獎秒；既然有這麼多人不懂使用的話，今次就借機將各信號的正確讀法和廣東話讀音刊出。



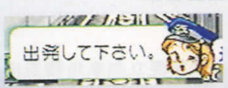
日語數字讀音表

數字	日語字母	廣東話對白譯音
1	いち	伊痴
2	に	哩(Lee)
3	さん	山
4	し／よん	屎／喲
5	ご	哥
6	ろく	落菇
7	しち／なな	屎痴／拿啦
8	はち	下痴
9	く／きゅう	辜(Cool)／Q
10	じゅう	沼…蕉
100	ひゃく	下辜

註>>

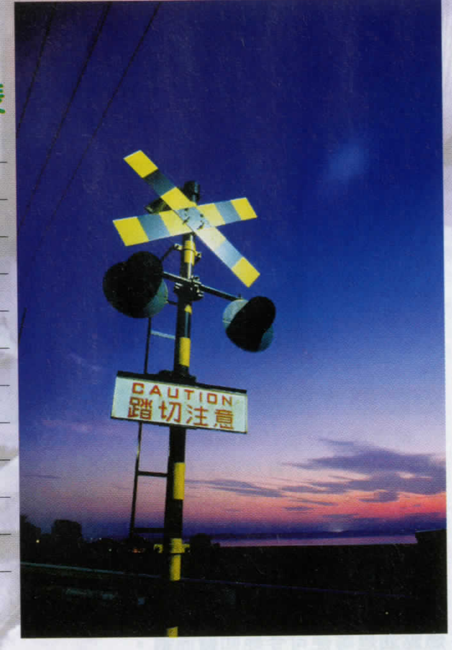
1.若是限速是「110 km/h」時，通常日語是不會將百位的「1」也讀進去，即是說若這情況下玩者所說的該是「ひゃくじゅう」或「下辜沼」。

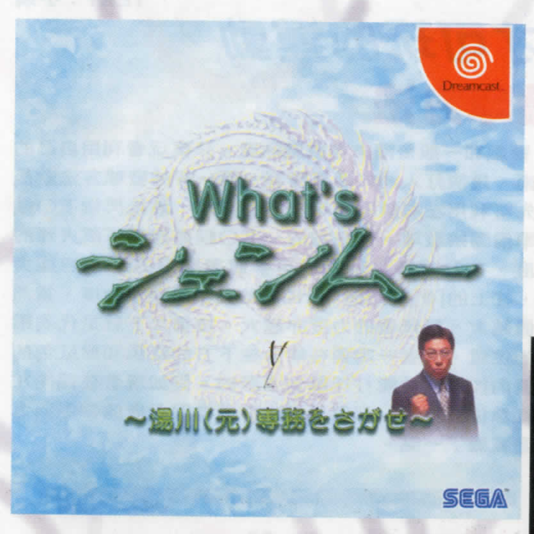
2.鑑於本文各對白表只是譯音的關係，加上每個人的發聲能力的差異，故不能保證VRS（Voice Recognize System／聲音辦識系統）能100%辦認出玩者所說的對白，如有取不到獎秒者，本人先在此致無限的歉意。不過，最歸根究底的解決方法，還是去學日語充實自己吧！

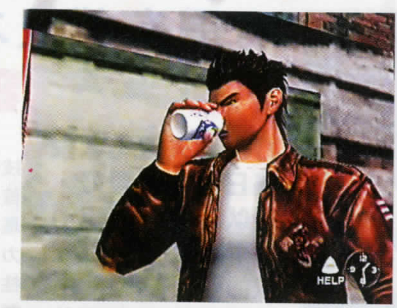


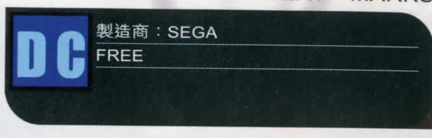
《電車GO！64》中出場之列車運行燈號對應對白表

燈號／路牌形式	正式對白	玩者需說對白	廣東話對白譯音
（開車）	出發進行	出發進行（しゅっぱつしんこう）	雪巴先哥
出發警戒 制限25 km/h	出發警戒	出發警戒（しゅっぱつけいかい）	雪巴騎介
高速進行	高速進行	進行（しんごう）	先哥
進行信號	進行	進行（しんごう）	先哥
減速信號 制限70 km/h	減速	減速（げんそく）	鏡叔
注意信號 制限45 km/h	注意	注意（ちゅうい）	超移
停止信號	停止	停止（ていし）	踢屍
（×站停車）	×停車	「站名後」停車（ていしゃ）	踢沙
（×站飛站）	×通過	「站名後」通過（つうか）	芝卡
制限解除	制限 解	解除（かいじょ）	楷左
制限（速度）	制限（速度）	（速度數值）「請參閱日語數字讀音表」	













由『鈴木裕』作總指揮的期作大作—《莎木》，因為《莎木 一章 横須賀》的正式發售日訂為10月28日，而SEGA為了讓各位體驗這遊戲的「FREE」玩法，所以推出一個名為《莎木~What's Shenmue》的體驗版（非賣品），不過需要在日本店舖購買Dreamcast主機和DC遊戲才會取得，但香港行貨暫時沒有這個體驗版附送。

莎木~What's Shenmue
湯川！你究竟喺邊度？

體驗版流程

在這個體驗版的主要目的就是控制芭月涼在ドブ板中找出湯川（元）專務的下落，從而帶他返回SEGA作《莎木》發售的準備。開始時由於不知湯川的下落，所以芭月涼只好向四周路人及店舖老板詢問湯川的下落，這個時候芭月涼就可以自由活動，最後終於從不良學生中得知湯川身處的地方，而開始了追捕湯川的行動……（不過需要在7時之前找到湯川）。



起點



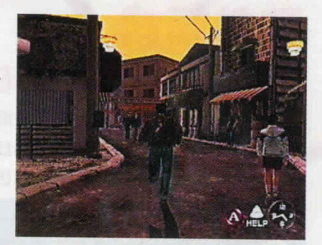
自由行動



終點

遊戲不斷的轉變

由於體驗版需要在正午12時至7時之內找到湯川，而時間亦不會斷流逝，所以讀者將會看到太陽在中間至太陽西沉那種時間的變遷，而且看上去亦十分自然的，此外亦可看到天氣的變化，如：下雪和密雲等等。





INFORMATION

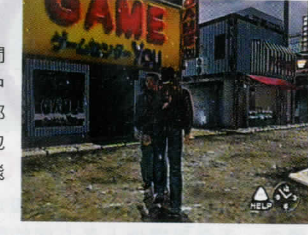
在體驗版中，除了體驗《莎木》的玩法之外，讀者亦可以到INFORMATION裏看到四位角色的3D造型。讀者將可到這裏看到每個角色的細緻表情及眼睛等五官，從中可以感受到製作人如何發揮Dreamcast的機能，而讀者更可利用方向掣來控制視點移動。





GAME CENTRE

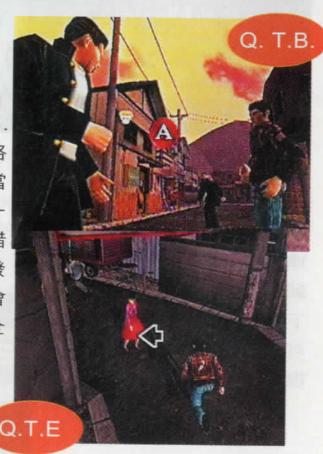
在這條ドブ板中，會出現一間GAME CENTRE（機舖）。雖然當中擺放了很多不同的街機遊戲，但全部都是由鈴木裕製作的舊街機遊戲，包括兩部Q.T.E.和Q.T.B.。不過除了飛標機和老虎機之外其他都不能使用，但相信《莎木》推出時，其他的遊戲亦都可以玩到，而每次使用則會收取100日圓。



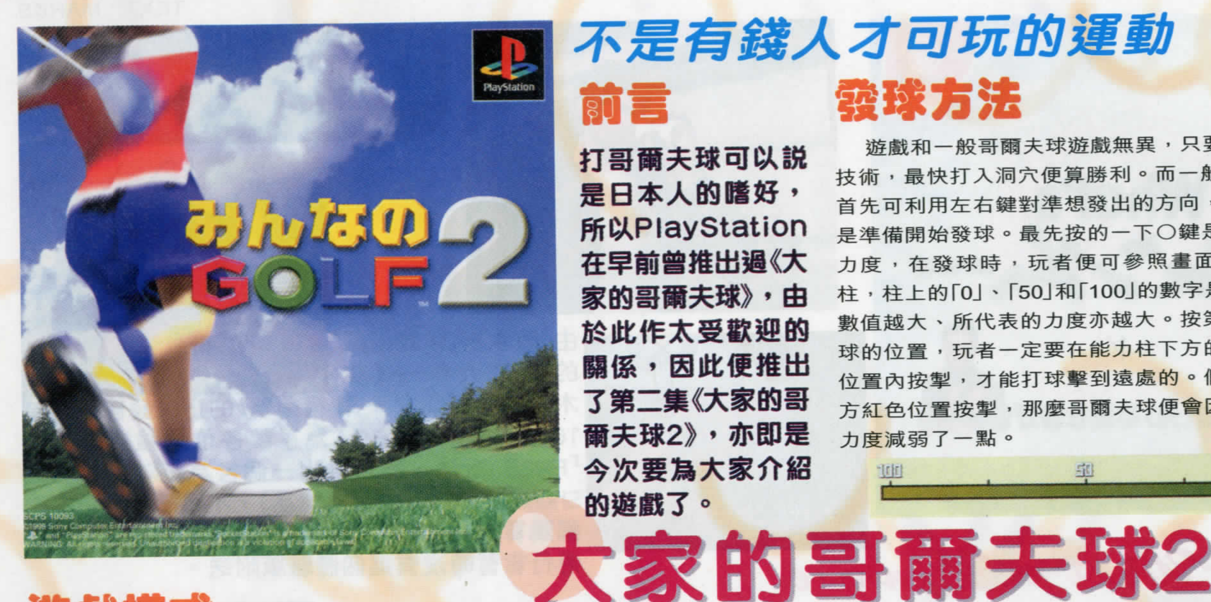


Q.T.B.與Q.T.E

在《莎木~What's Shenmue》中，讀者亦可以體驗到《莎木》的Q.T.B.（與不良學生打鬥）與Q.T.E（在充滿路人的ドブ板上追捕湯川）系統，而當中各自都會出現一個，讀者需要在一段短速的時間內按指示按鈕，而按錯或遲按時都不會當作失敗，但只要發生特定次數才算失敗。不過Q.T.B.會有一個比較有趣的特點，在過程中全中和按錯所使用招數會可能不同的。



TEXT：小璘



不是有錢人才可玩的運動

前言

打哥爾夫球可以說是日本人的嗜好，所以PlayStation在早前曾推出過《大家的哥爾夫球》，由於此作太受歡迎的關係，因此便推出了第二集《大家的哥爾夫球2》，亦即是今次要為大家介紹的遊戲了。

發球方法

遊戲和一般哥爾夫球遊戲無異，只要玩者利用自己的技術，最快打入洞穴便算勝利。而一般的發球方法就是首先可利用左右鍵對準想發出的方向，然後再按下〇鍵是準備開始發球。最先按的一下〇鍵是控制哥爾夫球的力度，在發球時，玩者便可參照畫面下方綠色的能力柱，柱上的「0」、「50」和「100」的數字是表示力度，當然數值越大、所代表的力度亦越大。按第二下就是代表擊球的位置，玩者一定要在能力柱下方的紅色和紛紅色的位置內按掣，才能打球擊到遠處的。假如玩者在偏向左方紅色位置按掣，那麼哥爾夫球便會因角度的關係而令力度減弱了一點。

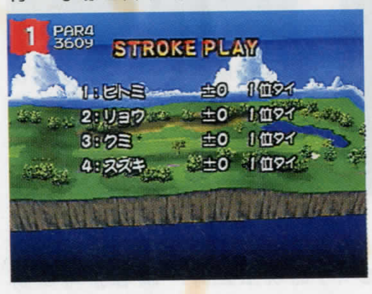
大家的哥爾夫球2

PS	
製造商：SCEI	售價：358港元
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS(一般記憶咭)	2-9 BOOCKS(PocketStation)
SPT／MEM　1-4人　對應MULTI TAB　對應PocketStation	

遊戲模式

STROKE MODE

這模式最多可以有4位玩者同時遊戲，其玩法是整個遊戲分18場比賽進行，每場也會以場地等各方面因素，





而定下指定完成入球次數，玩者若不能在指定次數內完成，便會累積了指定次數多出來的數目，這數目越少便可以在比賽中勝出。

TOUR MODE

玩者將要參加分別在每一季舉行一次的哥爾夫球大賽，即是在這一年裏，玩者需要參加四次大賽。在每次比賽完結後，大會也會按照玩者的名次而送出獎金，若成績優



異的更可獲得哥爾夫球用具或其他特別道具、獎杯等獎品。在此模式中，每季總共有18場比賽、一年就有72場比賽，而勝利的條件和「STROKE MODE」一樣。

MINI GOLF MODE

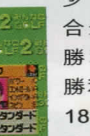
玩者會在9個不同的哥爾夫球場上，以3次或之內的發球回數來完成入球，若不能順利完成便算失敗，不過就算失敗了亦可繼續進入下個回合。這是考考玩者可否好好控制發球技巧的模式。

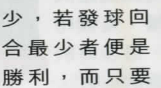


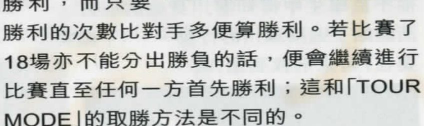
MATCH MODE

在模式中可以由2位玩者同時進行，而遊戲和「TOUR MODE」同樣是總共有18場，每場的勝利條件是以發球回合的多少，若發球回合最少者便是勝利，而只要勝利的次數比對手多便算勝利。若比賽了18場亦不能分出勝負的話，便會繼續進行比賽直至任何一方首先勝利；這和「TOUR MODE」的取勝方法是不同的。









VS MODE

這是與電腦對戰的一人模式，玩者在遊戲初時只可選擇3位不同能力的角色參加比賽；想利用更多角色進行比賽，就要在這模式中與電腦對手比賽，勝利



的話便可使用之前電腦使用的比賽角色，這些角色亦可在「TOUR MODE」或其他模式中使用。遊戲玩法和「MATCH MODE」大致上沒有分別，也是以發球回合的多少作，只是對手是電腦。

TRAINING MODE

玩者可以在這個模式中，設定場地、風向、天氣等場地上各方面的限制，令玩者可以在不同的環境下練習，從而訓練自己的發球技巧，並在正式的遊戲比賽中獲取更好的成績。





擁有不同能力的角色

在遊戲中總共有13位角色登場，在遊戲初時只可使用3位角色，想使用他們就可參照「VS MODE」的介紹。每位角色也有其不同的能力，每位角色是以發球力量(パワー)、控制能力(コントロール)、擊球準確度(インパクト)和旋轉球之控制能力(スピン)作其能力參照，玩者可以利用他們的獨有特性來參與不同場地的比賽。

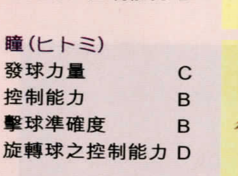
各球手的能力值(以S為最好，D為最差)



龍(リョウ)
發球力量 D
控制能力 C
擊球準確度 B
旋轉球之控制能力 E



久美(クミ)
發球力量 D
控制能力 A
擊球準確度 A
旋轉球之控制能力 E



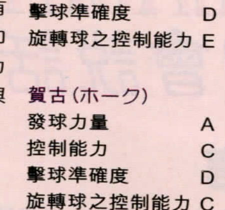
鈴木(スズキ)
發球力量 D
控制能力 C
擊球準確度 B
旋轉球之控制能力 C



拓哉(タクヤ)
發球力量 C
控制能力 B
擊球準確度 B
旋轉球之控制能力 D



瞳(ヒトミ)
發球力量 C
控制能力 B
擊球準確度 B
旋轉球之控制能力 D

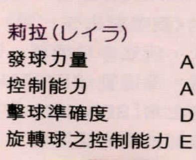


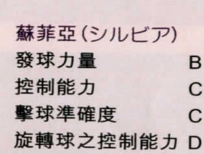


班(ベン)
發球力量 S
控制能力 D
擊球準確度 D
旋轉球之控制能力 E



賀古(ホーク)
發球力量 A
控制能力 C
擊球準確度 D
旋轉球之控制能力 C





莉拉(レイラ)
發球力量 A
控制能力 A
擊球準確度 D
旋轉球之控制能力 E

查理司(チャールズ)
發球力量 B
控制能力 C
擊球準確度 C
旋轉球之控制能力 C



里安(レオン)
發球力量 A
控制能力 C
擊球準確度 D
旋轉球之控制能力 B



蘇菲亞(シルビア)
發球力量 B
控制能力 C
擊球準確度 C
旋轉球之控制能力 D

古加(クーガー)
發球力量 A
控制能力 C
擊球準確度 C
旋轉球之控制能力 D



比達(ベイダー)
發球力量 S
控制能力 C
擊球準確度 E
旋轉球之控制能力B

勝利因素

地理環境

要將哥爾夫球打入洞穴也不是一件容易的事，因為在場內將會有很多因素影響；其中一個就是地理環境，若四周也有很多樹木、水池或沙地等，玩者可要小心發球，不要被那些環境而阻擋着球前進。

風向

風向是會影響哥爾夫球前進方向的，風速的強弱和風吹的方向也可令球在打出來的目的地有所差異。特別是強風的時候，玩者應該看清楚所吹的風向，再按着它作出適當的調整；那樣便可減少受影響的程度。

草地傾斜度

草地的傾斜度是會影響到哥爾夫球作出短距離擊球，因為在那時候，哥爾夫球是沿着草地地面滾動，若地面稍有傾斜，它也是不能成功地打入洞穴的。所以亦同樣要對球的射擊方向作調整，以確保它可在受到傾度的影響後能跌入洞穴內。



控制發球

之前的因素也是電腦決定，所以玩者不能控制到亦在所難免，可是控制哥爾夫球的去向就全靠玩者的能力了。使出多少力度發球與及發球的方向等，全都是由玩者決定，因此玩者除了要參照以上所提到的各種環境因素外，亦要參照在畫面左方的剩餘距離和球棒能射擊的最遠距離，這些資料是可以讓玩者控制所需之發球能力，不會盲目地發球。

遊戲以外的特別模式

遊戲上的各種資料

玩者可以在主畫面中選擇「データ」，在其中有參加各項比賽成績、各個角色的個人資料、比賽中贏取的禮物等資料，讓玩者可以重溫所有有關的資料。





PlayStation內可以玩INTERNET？

沒錯啊！在本作中的確是可以玩INTERNET，不過這只是遊戲內的一個模擬HOME PAGE，它並不能真的對應INTERNET的！玩者只要在主畫面中選擇「ホームページ」便可以觀看這模擬網頁了。在這模擬網頁內，玩者可以在當中查看一些遊戲的有關問題，它們分開3個不同的級別，讓不同能力的玩者來查看。另外，亦有一些模擬的玩者網頁，當中亦是遊戲的其他資料例如角色的CG、PocketStation的玩法等，十分有趣，不過畫面多以日文的文章組成。除了有趣的網頁外，若玩者擁有PocketStation的話，亦可以在這裏下載MINI GAME。





TEXT：時雨



製造商：VIVARIUM
售價：6800日圓(連咪)7800日圓(連咪和特製VMS) 發售日：已發售
容量：GD-ROM　記憶：64 BLOCK
SLG／MEM／MIC DEVICE對應

SEAMAN～禁斷之寵物
和會說話的怪魚同居！（汗）

序言

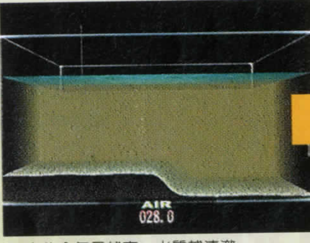
由「TAMAGOTCH」、「數碼暴龍」，發展到最近Pocket Station的《到哪裏也在一起》，電子寵物一直都局限於手提機的層次，玩法亦以簡單、明快為主，和真正的寵物還有一段距離。但這隻《SEAMAN～禁斷之寵物》則不同了，因為當中的主角「SEAMAN」你除了要定時定候打理牠外，還可以直接和牠用人話溝通！

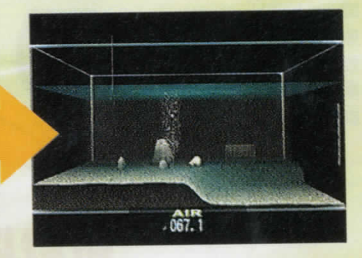

◆樣子嚇人的「SEAMAN」……不過說起話來卻「有紋有路」。

SEAMAN養育法

第一步 整理水族箱

玩者在開始遊戲後第一件要做的事，是調節好「SEAMAN」的養育環境。「SEAMAN」的卵在水溫15-20度，含氧量80%-90%的環境下最易孵化，玩者只要按十字掣的左右就可以看到「AIR」「HEATER」「LIGHT」等項目，再按上掣就可以增加水溫和水內的含氧量，當數字變成藍色時即表示環境適中。

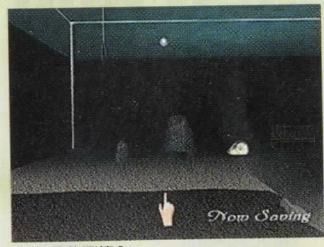




◆水的含氧量越高，水質越清澈。

第二步 放入卵子

一切準備就緒後，玩者就可以將「SEAMAN」的卵子放入水族箱，靜待它孵化。玩者可以用Y掣來ZOOM IN那卵子，正常的話卵子的核心會活躍起來，並且開始分裂。



◆將卵放到箱內。

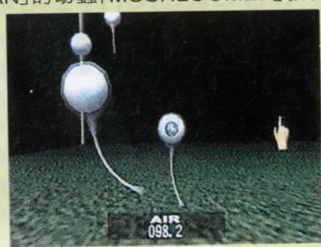

◆細心觀察的話，可以看到有8個核分裂出來。

第三步 幼蟲誕生！

分裂開始後約10分鐘，「SEAMAN」的幼蟲「MUSHLOOMER」就會出世。牠們會在水中慢慢漂浮。玩者可以試試用手指敲敲水族箱(L掣)，起初幼蟲會害怕玩者的敲打聲，但慢慢牠們就會習慣，並會聚集在玩者手指的位置。




◆這邊呀這邊！



◆嘩！午夜兇「眼」呀！

第四步 寄居章魚「開餐」

玩者可能已留意到這時水族箱內有一隻寄居章魚，並會開始獵食「SEAMAN」的幼蟲。玩者這時無須擔心，因為這也是「SEAMAN」成長的一個必經過程……



◆好味好味！嘿嘿……等陣你就知死！

第五步 幼魚誕生！

「SEAMAN」的幼蟲在寄居章魚體內成長，最後會「破殼而出」，成為幼魚。這時開始玩者就可以用咪和「SEAMAN」說話，但由於牠們仍然年幼，聽得懂的說話不會太多，不外乎是「かわいい」(可愛)、「すごい」(厲害)、「おはよう」(早晨)之類。但留心這時候玩者的態度和熱心程度是會對成年魚的性格有影響的。


◆表情豐富的「SEAMAN」幼魚。

第六步 青年魚

幼魚不斷成長，最終會成為懂說完整句子的青年魚。由這時開始玩者可以對牠說些複雜點的句子，例如：「性別は？」(你的性別是？)、「お腹すいた？」(你餓不餓？)等。有時候，「SEAMAN」更會反問有關你的問題，好像「你今年幾歲？」或「你係男定女？」。「SEAMAN」是有記憶的，牠會記下玩者的答案，然後在往後牠的對答中使用。

另外在這階段，玩者會得到一個養蟲箱，在內的飛蛾幼蟲是「SEAMAN」最喜歡的食物，但要記住留一隻蛾用來生蛋，否則沒有新的幼蟲供應的話，「SEAMAN」遲早會餓死。



◆養蟲箱內要定期噴水，保持濕潤。

第七步 成熟期

在之後的日子「SEAMAN」的形態會暫時固定下來，玩者可以充分享受和牠溝通的樂趣。基本上每天抽十至二十分鐘加氧、加熱、餵魚糧，再和牠談話一會兒就可以了。在未來的日子，「SEAMAN」每天都會給你新驚喜！

「SEAMAN」語錄（全部真人真事）

事件1：
筆者：你性別是什麼？
SEAMAN：唔知呢？咁你又係男定女？
筆者：男人。
SEAMAN：原來係男人……真無癮。
筆者：……(口啞啞)

事件2：
SEAMAN：你今年幾歲？
筆者：22
SEAMAN：52？(牠聽錯了)咁結咗婚未？
筆者：未。
SEAMAN：唔係嘛？咁大年紀仲未結婚？好心啦！
筆者：……(開始火滾)

TEXT：小璘

CARDCAPTOR櫻

快點把塔羅咭收集回來吧！

PS	
製造商：ARIKA	售價：6300日圓
發售日：發售中	容量：CD-ROM×2
記憶：1 BLOCK（一般記憶咭），14 BLOCKS（PocketStation）	
AVG／MEM	



序言

由著名漫畫家「CLAMP」繪畫的少女漫畫《CARDCAPTOR櫻》，相信各位也不會感到陌生吧！這套漫畫現正在日本播放動畫，而最近此作在PlayStation推出遊戲，封面和部份遊戲插圖將會由CLAMP親自繪畫，各位朋友若喜歡此作或CLAMP的話就不要錯過了！

■由CLAMP繪畫的Q版繪日記

故事內容

故事是講述一位讀小學四年級的女孩木之本櫻，在有一天，她一如以往的放學回家裏休息的時候，突然發現在書房中傳出了一些怪聲，還以為是有賊入屋的櫻，便打算入內看過究竟…怎料，當她打開了一本藏有塔羅咭的書時，書裏的咭便向四方八面的消失，此外，那裏更有一隻全身也是黃色怪物走出來……

經過那怪物的解釋後，櫻才知道那隻怪物叫做KERUBEROSU；由於她令書內的咭也消失了，所以她便要把那些咭收回來，並成為了「CARDCAPTOR」。

遊戲流程

本作主要是跟隨着動畫版進行，有看此作的朋友相信也很清楚劇情了。遊戲總共有十四集，每一集的內容也是有關櫻和她的同學們在生活上所遇到的事情，然後進行一些簡單的搜索行動，最後就發現有塔羅咭並去收集了。

■遊戲內有不少動畫畫面

MINI GAME

「FLY」

這是在遊戲內第一集中出現的遊戲，FLY會以飛行來襲擊，櫻要避過牠的襲擊就需要KERO的提示；當牠準備前來襲擊的時候，KERO就要為櫻看清楚牠的去勢而叫她作跳躍或蹲下，而在畫面上亦會有上、下箭咀來指示櫻應作出的反應，若箭咀向上便要玩者按上鍵來跳躍，向下則表示按下鍵蹲下，可是這箭咀是會在「知世的房間」中遊玩時消失。



「WATIE」

第三集的MINI GAME，這次是當櫻與她哥哥的同學雪兔約會（？）時，有一張控制水的塔羅咭來襲擊時進行的遊戲。玩者要利用方向鍵一邊避開這咭的攻擊，一邊要引它撞到雪房的門處；而那扇門是要撞數次才可撞破的。而在「知世的房間」中，這遊戲則會變成吃刨冰遊戲。



「JUMP」

在第四集中出場的一張咭「JUMP」，它在真樹姐姐的商店內進行搗亂，和帶同其他店內的洋娃娃走到公園內。這是一個考各位的記憶力的遊戲，畫面中將分為九格，當中會有一些洋娃娃在哪裏四周躲藏，玩者只要看清楚它們躲藏在哪一格內，並將它選出來便可。

「THUNDER」

這是在第七集中另一位「CARDCAPTOR」李小狼出場時遇到「THUNDER」的MINI GAME，KERO又會像「FLY」中協助櫻指示方。玩者要利用左右鍵控制着櫻的移動，當KERO感覺到有雷電的來臨便會叫她躲避，只要櫻走到牠下面會可以避開了；而在「知世的房間」中，遊戲中便會加插了取星星。



「FLOWER」

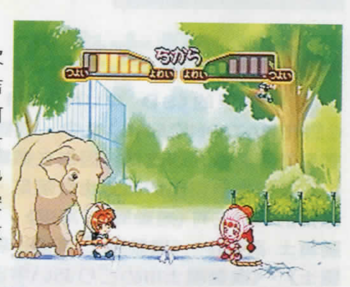
第八話中與「FLOWER」跳舞的遊戲，其玩法很簡單，就是要玩者依照着從畫面上方飄落的花瓣圖案按手掣便可。

「MIST」

「MIST」這張咭是在第十話中出場，玩者要對準在櫻前方的箭咀，然後按○鍵將「MIST」抓緊後不斷按○鍵，依照這樣的做法數次便可捉到它。

「POWER」

這是考各位反應的遊戲，這次在第十一話中出場的咭「POWER」，將會與櫻比賽跋河遊戲。玩者會看到在畫面上方有一個能力儲，各位就要看着綠色燈光在能力儲中閃到最多格時按○鍵，就可以利用最大力量來跋河了。



「MOVE」

這個在第十三話中出現的遊戲，跟「JUMP」差不多是一個考記憶的遊戲，「MOVE」將會在畫面的四方移動，各位要看清楚它的移動次序和位置，順序的按回那些符號鍵。

TEXT：赤目黑龍

機動戰士強勢襲港
SD GUNDAM G GENERATION ZERO

噢！期待已久的《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》終於也推出了，今次不論在系統還是在遊戲的可觀性上也有了一定的改善，大家一定會感到非常的高興吧！然而，LOAD碟的時間會否像上一集的長呢？

PS
製造商：BANDAI
發售日期：8月12日 售價：6980日圓
容量：CD-ROM 記憶：12 BLOCKS
SLG MEM MULTI TAP 1-4 PLAYERS 對應DUAL SHOCK(震動)

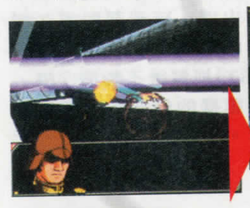
大幅增加的艦載能力



在上一集的《SD GUNDAM G GENERATION》之中，每隻艦之中最多也只可以搭載8部的機體，然而，新的《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》便在這方面強化了不少，因為在戰艦之中有一些是有超級「搭載」能力的，在遊戲之中最大型的戰艦是可以一次過搭載3隊，合共24隻的MS或MA，對於戰略性而言，這是非常重要的，在上一集之中，因為每隻艦只可以搭載一個小隊，所以要花不少的金錢在製造新的戰艦之上，實在是非常浪費，好了！終於也可以回一點錢來改造及製造新機體了。

大小通吃．有殺冇賠

如果大家還記得在上一集之中的玩法，便一定會記得那種先擊沉戰艦，之後便可以任意「處理」敵方的艦載機的打法，這種打法在這次的《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中仍可使用，而且加上戰艦的搭載能力加強了，所以在收獲方面是肯定會增加不少，至於大家要擊倒機體來取經驗值，又或者是選擇「捕獲」，這便是由玩者自己決定了，因為一切也是於玩者的策略，事關在戰艦被擊沉之後，敵方的艦載MS是全無反抗能力的，而且玩者的命中率將會變成100%，這麼……大家可以為所欲為了！







機體數量大增加



在新一集的《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中，機體的數量有了非常大的改善，因為在這集之中，差不多數得出的機體也會落足，而包括的TITLE有《機動戰士 高達》、《機動戰士 高達I》、《機動戰士 高達II 哀．戰士》、《機動戰士IIIめごりあい宇宙》、《機動戰士Z高達》、《機動戰士 高達ZZ》、《機動戰士V高達》、《機動戰士 高達 馬沙的反擊》、《機動戰士 高達F-91》、《機動戰士 高達0080口袋裏的戰爭》、《機動戰士 高達0083星塵回憶》、《機動戰士 高達 第08MS小隊》、《機動武鬥傳G高達》、《新機動戰記 高達W》、《機動新世紀 高達X》、《MSV》、《MS-X》、







《機動戰士 高達F90》、《機動戰士 高達SILHOUETTE FORMULA 91》、《機動戰士 高達DOUBLE FAKE》、《高達 CENTURIAL》、《MS GENERATION》、《模型狂四郎》、《新機動戰記 高達W G-UNIT》、《TURN A GUNDAM》、《機動戰士 高達CROSS DIMENSION》、《機動戰士 高達外傳系列》、《機動戰士THE BATTLE MASTER》、《機動戰士 高達 基力之野望》、《G GENERATION》原創人物及機體。

嘩！單是看以上的名單已知道機體會有多少了，而且在這次的機體之中，不會像上一集的，《G高達》之中只有多蒙的SHINNING GUNDAM及GOD GUNDAM，其他撲克同盟的戰友也會出現，就如在《W高達》之中的機體也會落足，大相信大家會滿意吧！

機體強化必備



在遊戲之中，玩者要注意的是機體的強化和開發，在一般情況之下，玩者應開發新的機體，因為新的機體又可以再加以強化和開發，機動越多，越能創造更多有用的機體出來，不過，當有了「好用」的機體之後，便要為機體自身的強弱考慮一下了，而為了強化機體，「OP PARTS」是絕不可以缺少的，然而，每部機體可以使用的「OP PART」是有限的，大家一定要好好的選擇使用哪一種，幸而和上一集一樣，玩者可以在每次整備之時更改「OP PARTS」的內容，而以下便是「OP PARTS」的一覽表，大家要記着這些東西啊！

OP PARTS一覽表

OP PART名稱	用途
BUSTER(ブースター)	推進力上升：移動力+2
MEGA BUSTER(メガブースター)	推進力上升：移動力+4
HIGH BLEED DUAL SENSOR(ハイブリッドデュアルセンサー)	機動性能上升：PA+10%
MAGNET COATING(マグネットコーティング)	機動性能上升：PD+10%
ALICE	反應上升：PA/ PD+10%
BIO COMPUTER(バイオコンピューター)	反應上升：PA/ PD+20%
PSYCHO CONTROL SYSTEM(サイコ・コントロールシステム)	PSYCHOMYU兵器能力上升：NT LEVEL+1 POINT
BIO CONTROL SYSTEM(バイオ・コントロールシステム)	PSYCHOMYU兵器能力上升：NT LEVEL+2 POINT
PSYCHO FRAME(サイコフレーム)	PSYCHOMYU兵器能力上升：NT LEVEL+3 POINT
ガンダリウムα	裝甲強度上升：UD+5
ガンダリウムβ	裝甲強度上升：UD+10
ガンダリウムγ	裝甲強度上升：UD+15
ガンダニュウム合金	裝甲強度上升：UD+20
耐BEAM COATING(耐ビームコーティング)	對光線兵器發生效果：BEAM 1減半；BEAM 2一般
I FIELD(Iフィールド)	對光線兵器發生效果：BEAM 1無效；BEAM 2減半
OVERLOAD CHIP(オーバーロードチップ)	對PSYCHOMYU兵器能力：弱補正
EXAM SYSTEM(EXAMシステム)	對PSYCHOMYU兵器能力：中補正
DUMMY機能(・ミミ機能)	可射出吹氣假機體
E PACK(Eパック)	高能量槽：消費EN減10%
能量CAP(エネルギーCAP)	高能量槽：消費EN減20%
BARRIER COATING(バリア・コーティング)	對MAP兵器：只可使用1次
BEAM FLAG(ビームフラッグ)	通信系統：指揮值+3
RING PAYCHOMYU(リング・サイコミュ)	MP安定化：將感情變化緩和
DG細包	自我修復功能：1回合之內HP回復10%

全新的傭兵系統



在《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中，的而且確是增加了不少的新系統，就如新的「RENTAL兵」便是其中之一，在前作《SD GUNDAM G GENERATION》之中，玩者自己的兵士全是原創人物，而那些大家熟悉的人物全是在特定的版數之中自然現身的，不過在《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中，便有一些大家熟悉的人物是可以「租用」的，這便是新的「RENTAL兵」了。

這些「RENTAL兵」的存在是非常有價值的，因為在不同的戰鬥之中，玩者也有可能會出現「兵源不足」的情況，在這時候，便可以用錢「搭夠」，因為每個「RENTAL兵」出擊也是要用錢來「租」的，而且只會在該版出動，之後要再用的話便要再付款了。

在戰鬥不斷的進行之中，玩者可以選擇到的「傭兵」會越來越多，一切也視乎玩者到達哪些版面，而且玩者的「TEC LEVLE」也會影響到可以傭用的士兵，「TEC LEVEL」和製造機體的是一樣的東西，亦即是說，「TEC LEVEL」越高的話，便可以傭用更高級的傭兵了。另一點玩者是要注意的，那便是傭兵的機體，因為在所有的機體之中，總會有一些人是有專用機體的，如果能一同使用的話，便更加有趣了！



RENTAL兵一覽表

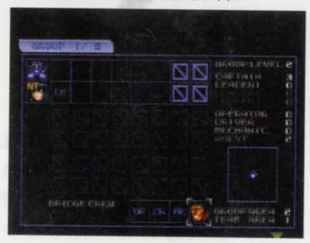
RENTAL兵等級	TEC LEVEL
伍長D	1
軍曹D	2
曹長D	3
少尉D	4
中尉D	5
大尉D	6
少佐D	7
中佐D	8
大佐D	9
少佐D (NT)	10

戰艦不是由一個人駕駛的！

在《SD GUNDAM G GENERATION》之中，可能會給玩者一個假像，艦是一個人駕駛的，不過，在《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中，這個觀念可要改變一下了，因為在遊戲之中，除了艦長之外，原來還要「安置」4個不同的人物在「艦橋」之上工作，他們可不是一些「陪襯」的角色，因為他們也會影響到戰鬥的成果。

在艦隻之上，其實共要放置5個不同的人物，才可以真正組成出擊，他們分別是艦長、控制員（OP）、DRIVER（DR）、MECHANIC（ME）和GUEST（GU），他們分別代表了不同的能力，以下便是其能力值分佈：

艦長：指揮值．魅力值
控制員：通信能力
DRIVER：操舵能力
MECHANIC：整備能力
GUEST：魅力值





其實在遊戲之中，在玩者手上的人物，是有非常多種不同的組合，這些不同的組合會直接影響到人物的表現的，就如上一集之中有所謂的艦援護攻擊，在這集之中這系統是依然存在着的，另一方面，大家可會留意到在隊長機的附近也有一個藍色的部份，這便是所謂的「指揮範圍」，在這個範圍之內，僚機擊倒敵人所獲得的賞金和經驗值是會有所增加的，這點玩者必定要留心，因為這便是培養自己隊中「皇牌」的必要事項。



大家的精神好嗎？

弱 氣	普 通	強 氣

在遊戲之中，機體固然是不可缺少的一環，然而，人也是不能忽略的，在《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中，大家會留意到在人物照片之下有一項名為「MP」的東西，這便是新的系統——「TENSION SYSTEM」。

在這「TENSION SYSTEM」之下，所有人物也有3種不同的精神狀態，分別是「弱氣」、「普通」、「強氣」，單看名字已經可以想像得到對人物的影響是好是壞，「弱氣」當然是最差的，而「強氣」便是最好的了，而人物出動之時，全部也會是以「普通」的狀態出現，在戰鬥之中受到攻擊，又或是攻擊敵人之後，這 的數值便會出現變化，能力越高（偏向強氣），機體的命中率、回避率和CRITICAL率亦會增加，相反，在「弱氣」狀態之下，以上的三項也會弱化。









片多多．EVENT更多



一如上集的《SD GUNDAM G GENERATION》一樣，在遊戲之中有一些定的EVENT（多數也會所謂的名場面）是會以CG來製作，在《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》之中，因為MS和MA的數目大增，而且登場人物的數量亦大大的增加了，所以CG EVNET數目亦會大量的增加，然而，這方面的改變亦不算是太大，反而，在版圖之中上的EVENT數目更加多，然而，大家要思一點，因為在這系列之中，不少EVNET也是在遊戲之中的「戰鬥」才會出現的，那麼，大家願意花上LOAD碟時間來看EVNRT嗎？







TEXT：MARKS



DC	
製造商：STING	
發售日：預定99年	售價：未定
容量：GD-ROM	記憶：未定
RPG/MEM	

神機世界EVOLUTION 2~遙遠的約定

再續冒險之旅





Dreamcast發售後的首個RPG作品—《神機世界EVOLUTION》在相距半年的今天，STING終於公佈了其系列的最新作品—《神機世界EVOLUTION 2~遙遠的約定》，今集的主角依然會是前作的馬克，而前作的古里、蓮妮亞、青兒以及柏亦會在今集中登場，不過今集的舞台將會是前作的半年後，而馬克更會乘坐火車前往「巴魯迪亞」大陸進行冒險。

DUNGEON

由於那些每次進入都會產生變化的自動生成DUNGEON得到玩者的好評，所以這個系統亦會加進到今集之內。除此之外，遊戲中亦會有一些不會改變的原創迷宮，而這樣遊戲進行時就需要攻破這兩種類型的迷宮了。



新角色視點

在《神機世界 2》裏，城鎮亦會和前作同樣的大規模，而亦需要利用右下方的小型地圖來表示建築物及玩者的位置。不過今集會新了一個「角色視點」，使玩者在進行遊戲時增加臨場感。另外，亦會加入天氣和時間要素，好像有下雨、霧以及黃色。



盜賊團的頭目

加魯卡羅

他就是神出鬼沒的盜賊。企圖奪取世界上所有的財寶的他抱著一個好像大砲筒的物件，莫非這就是他的CYFRAME。



陷阱強化了

吹出毒氣的地板和飛針等等都會前作各式各樣的陷阱之一，而今次那陷阱的數量和質素都會同時得到強化，就出現某冒險電影的橋段有大岩石掉下，然後滾向玩者，與及埋藏在下面洞穴讓玩者掉下等等，總之各式各樣的新陷阱都會在迷宮中等待馬克的到來。



使用 CYFRAME

前作每個角色的CYFRAME都只可在戰鬥中使用，因此STING將會增加CYFRAME的使用方法—在移動中亦能夠使用。利用CYFRAME的威力來將各種的障礙物和特定的牆壁破壞就可能發現一些隱藏的房間，所以玩者當看見一些古怪的牆壁時，就不要放過它們了。



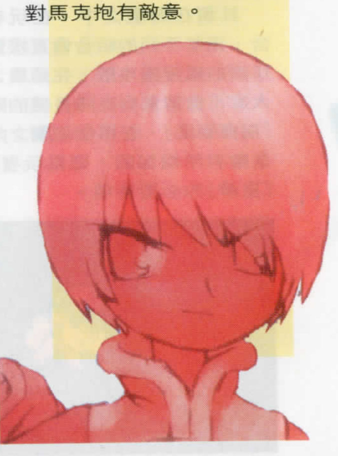




謎之少年

尤魯卡

雖然尤魯卡是個目光銳利的美少年，但他的出生和目的等都是謎一樣的，而堅決與接觸蓮妮亞，而結果令他對馬克抱有敵意。



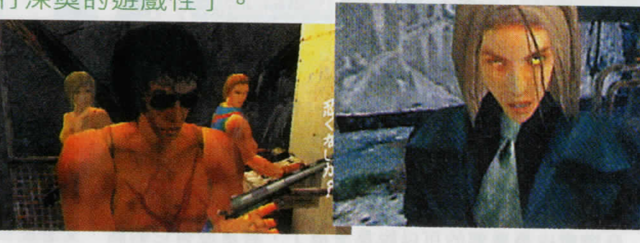


死靈之恐怖重現世上！

PS
製造商：SEGA
發售日：預定10月
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
ACT/2P/MEM/

被譽為《The House of The Dead》外傳的動作街機遊戲—《ZOMBIE REVENGE》，終於決定移植至Dreamcast上。只要等待兩個月，各位就可以感受到被喪屍襲擊和包圍的那種恐怖和刺激感，以及以簡單的操作來進行深奧的遊戲性了。





遊戲的魅力



首先《ZOMBIE REVENGE》的魅力之一當然是之前提及的恐怖和刺激感。此外，遊戲只需利用方向掣+三個按鈕便可進行，這樣簡單操作可以令玩者盡情於擊倒喪屍，而不需理會按鈕方面的問題，不過移植版最大魅力就是其的移植度，因為NAOMI就是Dreamcast的互換基板，所以只需要更改少少東西將遊戲完全移植。

REAL TIME 劇情



在《ZOMBIE REVENGE》裏，玩者將會隨著STAGE中的故事發展，而見到一些EVENT戲情，不過這些映像並不是預先製作的MOVIE，反而是以NAOMI基板的性能來製作出來的REAL TIME映像，這樣各位可想而知Dreamcast的性能了。

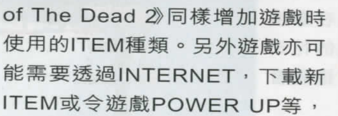


新模式的可能



由於SEGA在最近才發表將《ZOMBIE REVENGE》移植至Dreamcast，所以現在Dreamcast版的新增模式等資料依然是未知之數，而開發人員表示最大機會新增的就是家用機模式，以及和《The House of The Dead 2》同樣增加遊戲時使用的ITEM種類。另外遊戲亦可能需要透過INTERNET，下載新ITEM或令遊戲POWER UP等，而至於VMS中的迷你遊戲的機會會比較微細。







Linda Botter



年齡：22歲
身高：169cm
體重：48kg
在某國家的特務機關員之中最年輕的AGENT，而她以準確的射擊和快速的身手來對付死靈。

毒島力也

年齡：32歲
身高：185cm
體重：68kg
聽到死靈事件發生之後，便開始單獨調查的某國特務機關員，而他最擅長就是埋身戰。

Stick Brightring



年齡：27歲
身高：181cm
體重：71kg
由於這緊急事件的真相暴露，而被派遣的某國特務機關員，他是最平均的角色。

※畫面全屬NAOMI版本

TEXT：小璘

COOL BOARDERS BURRRN！

著重花式的滑雪比賽





前言

在這個炎熱的夏天裏，各位有沒有想過怎樣去消暑呢？沒有想過的話就一起去滑雪吧！最近Dreamcast將會推出一個滑雪的遊戲，希望各位就算不能到雪山上滑雪，也可以用此來補償吧！

遊戲模式

FREE RIDE

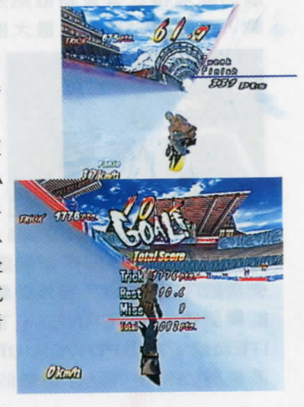


這模式將會分「REGULAR」和「GOOFY」兩種，其玩法是要玩者利用滑雪板在限定的時間內到達CHECK POINT，然後到達終點才算勝利。可是玩者要注意限定的時間是每到達一個CHECK POINT便會從新再給予，而遊戲中給予的時間是不足夠到達下一個CHECK POINT的，所以玩者就要在遊戲進行時要做出不同的花式來賺取EXTRA TIME；然而這些時間是不會直接加在遊戲進行中之時間內，它是要待玩者到達下一個CHECK POINT時才會加在那裏的時間內計算，因此所位不要在忙於為下次的限定時間舖路，而忘了現在的時間啊！





SUPER PIPE



此模式同樣是分「REGULAR」和「GOOFY」兩種，玩者要在限定的時間內，一邊要到達指定賽道的終點，一邊要做出不同的花式來得分，賽道有「SUPER PIPE」和「EXTRA SUPERPIPE」。在這模式中，玩者只要在限定的時間內能完成賽道便可以順利地完成基本的比賽，可是在最後電腦會為玩者在賽道中所做過的花式來計算出總分數，各位可以在這裏看看自己的花式技術值多少分。

MARCH RACE

這個是對戰模式，玩者可以和朋友一起玩比賽來一決高下，令外亦這裏的比賽畫面將可以以上下或左右來分割，十分方便。

角色、滑板與花式

遊戲角色



本作中出場的角色有5人，他們各有獨自的長處和短處，玩者可以從中選擇自己認為重要的能力來參加比賽。每位角色也主要是以跳躍、技巧、力量、平衡、速度和最快速度這幾方面來作能力的參照。在所有角色中，以ACCELE的能力值是最平均，而他的技巧比較好；TIA就在力量和最快速度比較弱，但在平衡和速度也很好；RONNIE的能力就最好，可是最快速度就較差；MONICA就在多方面也很弱，可以在最快速度和平衡就比較佔優；而最後一位角色DJ. KEN，他在各方面也不錯，可是力量和速度就稍為差了一點。





■除了人物可以選擇外，角色的衣服也可以選擇

比賽用滑板

在遊戲中最重要的可以說是滑板了，若是沒有它的話，又怎能參加比賽呢？所以各位一定要選擇好適當的滑板來參加比賽。每位角色基本上也是使用一樣的滑板，而當中總共分3種類型，每種也是以最快速度、反應和穩定性來作性能參考，有集中於反應和穩定性的「FREE STYLE」、性能一般的「ALL ROUND」和比較著重最快速度的「ALPINE」，而在這3種滑板類中，再分3種不同款式的滑板讓玩者選擇，務求讓玩者能選到合心水為止。就是這樣，在遊戲中暫時能夠使用的就只有這9款滑板，而玩者可以在比賽時得到一些隱藏滑板，另外亦可以利用「Dream Passport 2」內進入遊戲專用網頁來取得滑板。



■你會選擇那塊滑板呢？

滑雪花式

遊戲主要以滑雪和花式來進行遊戲的，所以若沒有良好的滑雪花式技術的話，也不能順利的完成遊戲的。玩者主要利用跳躍掣(A鍵)來做出花式，當中比較主要的花式共6種，它們也是在空中跳躍的期間做出不同的姿勢，那些花式有INDY、MELANCHOLY、METHOD、MUTE、TAIL／GRAB和TWEAK。INDY的花式模樣是角色在空中跳躍時，將手握着滑板的中間部份；MELANCHOLY就是角色手握着滑板的前面；METHOD是角色將身體傾後；MUTE則是將身體向前對接，然後再用手握着滑板中間部份；而TAIL／GRAB就跟INDY和MELANCHOLY差不多，也是在跳躍途中握着滑板，不過這次是握着它的後方；最後是TWEAK這個花式的難度也相當難做到，就是將身體傾後之餘，再用手握着滑板，各位可自己創造出新的花式的。



■能夠做到這樣的花式嗎？

TEXT：小璘

製造美少女雀士！

アイドル雀士を作っちゃおう♡

靚衫靚鞋任你選

DC

製造商：JALECO　發售日：預定9月下旬發售
售價：6800日圓(初回限定版)／5800日圓(普通版)
容量：GD-ROM　記憶：4 BLOCKS
ETC／MEM

前言



由眾多位美少女作遊戲女主角的麻雀遊戲《美少女雀士》，相信各位讀者(特別是男讀者)也曾經玩過此系列的街機版。現在此作即將移植在Dreamcast上，到時各位可以在家中慢慢享受此遊戲了。

遊戲模式

遊戲的各個模式也是以與對手玩麻雀來進行，而在本作中最有特色的可以説是「故事模式」和「製造模式」了；這是因為前者的故事內容是與之前的系列不同的，完全是全新製作，而後者則是本作中新加的模式。遊戲加插了不少新元素，相信一定能讓各位帶來新的感覺。

故事模式

遊戲玩法

玩者就在眾多位女角中選出其中一位來進行遊戲，當中會遇到不少對手，玩者就要透過玩麻雀來打敗對手。玩者本身和對手在每場比賽中也會有一定的基本分數，勝利者可以按照其吃糊番數來計分，從而取得敗者的分數，若分數達到0分便算輸；而玩者能夠令對手0分的話便可以繼續到下一位對手處進行比賽了。而角色在比賽途中是能夠使出絕技的，這些絕技是可以讓那場牌局作出變化，就例如其中一位角色SOOTY YUKI的絕技「騙人技」，其能力是可以看到對手的牌，和能夠令對手不能吃糊，是一個十分強勁的絕技！

動畫片段

在遊戲中將會有不少動畫場面，就如在每場比賽之間會有一些角色對話、當角色使出她們的絕技時也會利用動畫片段，而這些片段是特別為本作而重新繪畫的，各位一定要留意了。



■遊戲加插了不少動畫畫面

製造模式

這模式可説是特別為本作的名稱而設計，就是製造美少女雀士了！玩者就是一個雀士型機械人「古莉亞」，她能夠有髮型、衣服和鞋襪三種不同的配搭，當中有長髮、短髮、泳衣、校服、皮鞋等多種道具選擇，各位可隨自己心目中所想而決定古莉亞的外型，這樣就好像女孩子玩的換衫遊戲般。可是在遊戲開始時她不能有太多的變化，若想改變她形象的話就要靠到處和對手比賽麻雀，當戰勝後便可以得到一些分數，玩者可以利用它來換取其中一種道具。





■要為古莉亞換新裝而戰啊！

登場角色

這個模式就是利用遊戲中的女主角們來玩麻雀，那裏會有6位女主角可以讓玩者選擇，其中4位就仍舊是在這系列中有出場的角色，她們就是天野舞、櫻野未由利、SOOTY YUKI和MILKY PAI，另外2位則是在本作中初登場的角色，她們的名字分別是早乙女智留琉和索子聖羅；所有的出場角色除了是玩者可以選擇的角色之外，還會有多3位角色出場，即是總數會有9位！在這模式中，每位角色也有她們各自的故事發生，另外她們亦將會有不同能力來對付對手，所以各位一定要全部角色也要選擇啊！



■遊戲的登場角色

■角色對戰的畫面

遊戲特典

本作是分為初回限定版和普通版兩種，初回限定版將會送出廣播劇CD，當中是會收錄遊戲角色的故事，而當中有不少有名的聲優如為《艾莉工作室》中配艾莉的長沢美樹將會負責為古莉亞配音，相信必定能夠令此廣播劇生色不少，所以各位朋友喜歡的話，就不要錯過這初回限定版了！

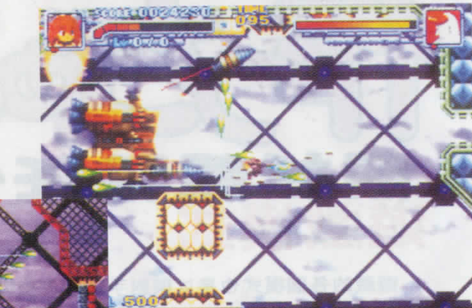
TEXT：小璘





前言

本作絕對不是什麼勇者系列的動畫改編而成的遊戲，而是一個原創的2D射擊遊戲。曾推出過不少射擊遊戲並以此而出名的生產商TREASURE，現在就看看本作個怎樣的遊戲吧！



爆烈無敵BANGAIOH

兒女出頭、為父報仇！

BANGAIOH登場！

在這個宇宙上，無論什麼時候、什麼地方也會有罪惡發生的；本作也不例外，故事就是發生在未來的宇宙，一個惡勢力組織「SF虎巢喪組」，他們專門偷運十分名貴的東西「宇宙水果」，此外他們亦喜歡到處做一些傷害別人的事情。在一次機緣巧合之下，一位倒楣的冒版科學家「番」，就被那班壞人打到重傷，十分愛護番的孩子「力」和「麻美」，看到爸爸被打得片體憐傷，便要向這班壞人報復。他們就利用機械人BANGAIOH，在宇宙中找尋「SF虎巢喪組」，誓要把他們擊倒。





■BANGAIOH

打敗「SF虎巢喪組」的方法

力和麻美會一直乘坐着BANGAIOH飛到敵人的基地，不過在途中會遇到不少「SF虎巢喪組」組員前來阻止，所以他們就要設法利用番外王的砲彈，炸毀那班可惡的組員。他們總共要面對四十多版才能到達最終控制「SF虎巢喪組」的首領「加爾」處，當中會有一些加爾的重要手下需要對付；雖然旅程是艱辛了點，可是為了爸爸，他們一定會竭盡所能的。



BANGAIOH的武器

為了適合不同能力的玩者，遊戲便設計了兩種不同的砲彈供玩者選擇，其中一種砲彈的能力是可以將敵人所放出來的砲彈擊開，對於想提高防禦力的玩者是比較適合，可是那砲彈的威力就不及另一種砲彈大了。另一種雖然不能擊開對手的砲彈，不過其威力就基本上可以一擊即中對手，若想增強攻擊力的玩者不妨選擇它。

在一般的遊戲中，機械人所射擊的方向也向前方作出攻擊，若想攻擊後方的敵人便需要另外移動才可；不過在本作中，玩者可以利用BANGAIOH使出一個能攻擊四方八面的必殺技，其使出的方法就是以機體本身儲存的能量，最多能一次過在機身發出100枚砲彈，若有了這樣攻擊的話，不論敵人是躲在哪裏進行偷襲，也能一一擊倒他們了。





BANGAIOH的道具

如果各位想使出這必殺技，那BANGAIOH就必定要有足夠的能量，而其能源就要靠宇宙水果來補充。大家還記得這「宇宙水果」就是「SF虎巢喪組」利用來偷運的東西嗎？在遊戲的途中，敵人機體上一定擁有不少準備偷運的宇宙水果，將他們擊倒的話，便可以取得這些水果了。

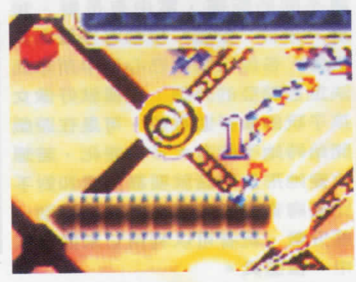
除了有不同的攻擊方法使玩者能容易將敵人擊倒之外，BANGAIOH的武器亦可以升級以增強攻擊力，不過這就要看其能力；而能力的參照就是以玩者在攻擊時能做到的連續攻擊數量（COMBO），每次向敵人作出多次攻擊時，便能計算在內。若COMBO的數量達到100的時候，便會出現一件像旋渦標誌的道具，假如取得了它，玩者便可以用此來換取增強武器威力或增加隻數的能力。另外，當BANGAIOH使出必殺技攻擊時，假如有些敵人的機體是接近它的話，那麼每擊倒一個機體，COMBO便會增加20，那要強化機體也不會是一件難事。



■COMBO是144哩！



■要取得這道具才可增強威力的





TEXT：小璘

PS
製造商：KSS
售價：5800日圓　發售日：預定10月發售
容量：CD-ROM　記憶：未定
SLG／MEM

序言

平時當進入鄉村時，發現什麼也是落後的環境已令人有辛苦得要命的感覺，現在竟然更流落到連落後產品也沒有的地方，我們又會怎樣去應付這樣的生活呢？

是自生還是自滅？

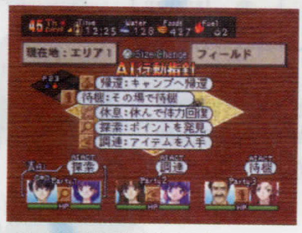
幸運的空難？

主角就在一次乘搭飛機時，因為飛機失事而漂流到一個荒島上，那裏什麼也沒有，四周也是樹林，住慣了城市的人是根本不能習慣沒有高科技產品的生活的。幸好在空難中仍然生還的人不只主角一人，另外還有5名生還者一同漂流到荒島上。不過沒有因空難而死掉其實已是不幸中之大幸了，就是這樣，解決生活上的困難就是目前首要的條件，各人要為了生活而互相幫助，一起尋找食物等生活所需的用品，設法盡快返回城市。

努力求生吧！



由於在島上一切現代的日用品也沒有，因此便要到荒島上找尋材料，再要靠自己雙手造出來才能使用，由簡單的器皿甚至根本未有機會造過的房屋也要自己一手包辦！可是若6人一起出外搜集的話，那會十分浪費時間的，所以便要在這6名生還者中分開3隊來進行不同的工作；而主角就在生還者當中被選為組長，一切組員的行動將由他編排，有的找尋材料、有的負責分配材料，而餘下的就利用材料來製造用品。



■ 分配工作給適當的人是十分重要的



■出外搜索材料

艱辛的生活

這樣的生活真的不是每個人也可應付到的，進行不同工作也會產生不同的能力值變化，而這些能力是對他們的健康造成一定的影響。除了體力和用具是會影響到各人的生活之外，他們亦會在荒島上遇到一個經常發生的問題，就是野獸的出現了，所以要小心牠們隨時出來襲擊同伴啊！另外，因為要盡快脱離荒島，所以時間對於他們來説亦是一個十分重要的問題，因此玩者一定要小心分配工作給組員進行，不要作無謂的行動，以免浪費時間。





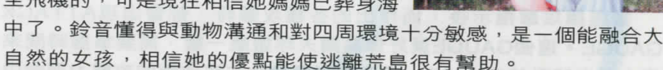
■雖然生活很辛苦，可是仍有快樂的回憶的

製造日用品

在遊戲中，能夠創造出來的道具總共有300種之多，所以玩者不用怕道具不夠多元化。製造的方法就應該是要將收集得來的材料，適當地組合出來便可，相信有玩過《瑪莉工作室》或《艾莉工作室》的朋友，也不會對這樣的組合方法感到陌生吧！各位一定要盡快找出有用的材料，造出能夠離開這個荒島的道具啊！



■要怎樣才可造到新道具呢？



生還者的資料



綾瀨鈴音

她是一個天真可愛的10歲女孩。在未發生空難之前，她本來是跟隨媽媽一同乘坐飛機的，可是現在相信她媽媽已葬身海中了。鈴音懂得與動物溝通和對四周環境十分敏感，是一個能融合大自然的女孩，相信她的優點能使逃離荒島很有幫助。

倉嶋沙織

她是一個為了要到外國準備參加運動會，而遇到這場空難的17歲高中學生。她的性格十分開朗活潑，由於擅長運動方面，所以身體良好之餘亦可應付比較艱辛的工作，最適合負責找尋材料。

中嶋理香

她本來是只是想到外國旅行，豈料遇到飛機失事，令她與主角們一起流落到荒島上。她在未發生空難之前是一名大學生，對於機械方面十分熟識，有自己組合機器的能力，不知這樣對製造道具方面有沒有幫助呢？





小柳繪里奈

她就是在空難的飛機中工作的空中小姐；她十分幸運的，曾是不少抽獎幸運兒，可是這次大難不死是否又是由於她幸運呢？若可以利用她的幸運來令她們容易找到有用的材料便好了。



高持慎太郎

他是除主角以外的另一位男性生還者，他是一位49歲的考古學家，喜歡到處進行考古工作，亦由這原因而遇上這次空難意外。對於發掘工作甚有心得的他，必定可以利用他的方法來找到材料。

*圖片為開發中畫面

TEXT：MARKS

HOSHIGAMI RUINING BLUE EARTH 沈みゆく蒼き大地

PS
製造商：MAXFIVE
發售日：2000年1月 售價：4800日圓
容量：CD-ROM 記憶：未定
/SRPG/MEM/DUAL SHOCK

星神～沉落在蒼藍大地

大地上又再挑起戰火！

如想自問是一個喜歡嶄新遊戲系統和故事特別的SRPG迷，這麼就不是錯過將會介紹的《HOSHIGAMI》，來消滅企圖以精靈力量來支配這世界的敵對一族。遊戲將由戰鬥和故事的不斷交替來進行，從而隨着故事的發展逼近這一族的謎團。舞台就是可以聯想成中世時代的劍與魔法的世界，而遊戲中出場的300多名角色會交織出複雜的故事。





ATTACK GUAGE

當選擇攻擊指示後，而作出的各種攻擊時，都會出現ATTACK GAUGE。這個GAUGE就好像高爾夫球遊戲一樣，需要掌握時間來停止左右移動的GAUGE，而這會影響角色在該攻擊的攻擊力與命中率，只要GAUGE停在SHOOT的位置，攻擊力與命中率不單會得到提升，更可能做成「吹飛」效果。





魔法COIN

在《HOSHIGAMI》的世界裏，魔法會稱呼COIN FAME，但不單需要擁有有魔力，亦要使用COIN來發動。雖然可以在近距離進行ITEM攻擊，但持有的COIN亦可以進行回復和攻擊等，從而發揮各種顏色的效果，不過COIN使用次數會有限制的。COIN基本可分為四種，如雷擊、火炎等不同效果。COIN亦可同時使用多個，發揮出新的效果，複數COIN亦可進行合成，產生新出COIN。





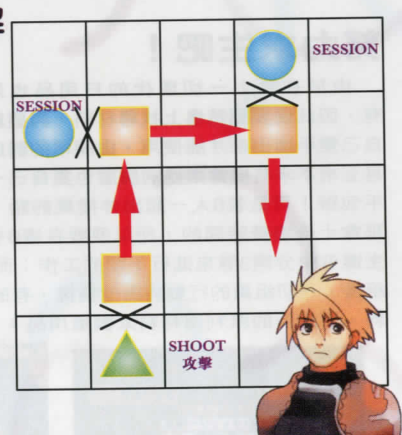
SESSION

在很多戰鬥遊戲都會有「待機」指示，但大部份都只有等待的用途。不過在《HOSHIGAMI》裏則會有防禦待機以及SESSION待機兩種，而SESSION待機就是製造連鎖攻擊的先決條件，當敵人被己方角色以SHOOT攻擊擊中而吹飛後，只要敵方被吹飛至以SESSION待機等待的己方角色面前就會出現連鎖效果（如圖中顯示一樣）。





SESSION圖解



▲=攻擊角色、
■=敵人、
●=SESSION待機角色

ファズ

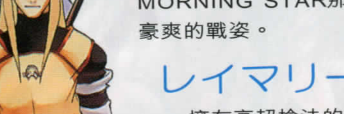
遊戲主角就是一想到便會全力去做的開朗少年。雖然在開始時屢次發生失敗的事件，但他的誠實卻得到同伴們的信賴，所以在故事進行時成為隊中的重心人物。

謎之少女

在旅程途中，因為她受到盜賊們襲擊，而得到ファズ的幫助。之後，她加入了ファズ的隊伍中而成為同伴，不過擁有明朗和「男仔頭」性格的她卻是充滿謎的女性。

ティン

她雖然是ファズ的幼年玩伴，但卻擁有驕傲自大的性格。在遊戲戰鬥中，將會看到她使用MORNING STAR那種豪爽的戰姿。



レイマリー

擁有高超槍法的天才—レイマリー和ファズ雖然是親密朋友，但同時又存在著兄弟那樣的關係，所以對ファズ非常信賴。不過他的性格剛剛與ファズ相反，少說話、喜愛孤獨。

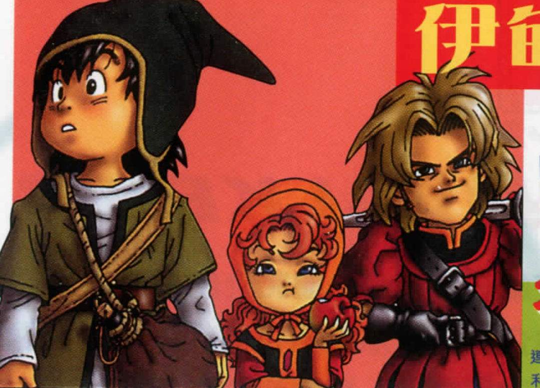
※畫面仍在開發中

イラスト：TAKAMICHI

TEXT：SUPER DQ FANS福田君

PS	
製造商：ENIX	
售價：未定	發售日：99年發售預定
容量：未定	記憶：未定
RPG／1人／MEM	

勇者鬥惡龍VII 伊甸的戰士們



戰鬥畫面與登場怪物正式公開！！

DRAGON QUEST VII

久違了的最新情報

自從約半年前的東京遊戲展展出過錄影帶片段後，很久也沒有聽過《DQ VII》的消息了，流言倒是連綿不絕。可幸地，它最近終於有新情報發放，原來今集的副題已設定為「伊甸的戰士們」，不知道這和伊甸園有沒有關係？另外大家所關注的戰鬥場面現已有定案，請看看下文的介紹吧！

世界的中心：島

■雖然表面上世界和平，但其實是付出了與世隔絕的代價

如果有留意先前本刊的報道，就應該會知道今集的主角們是居住在一個島嶼上，但不講不知道這個島以外的地方原來是已被封印了的，因此表面上島嶼居民與世無爭，但其實是無法離開這裏而矣。至於要解除封印，就必需借助「石版」的神奇力量。

■假如繼續和平下去，那何來有故事講呢？



■很久以前，大陸南面的海洋是有不少魔物出沒的

2D加3D的戰鬥畫面

不用筆者多加註解，大家一眼便可看出今集終於依舊使用平面怪物了，其實這是最能表達出鳥山明那種卡通色彩豐富的敵人設定，若要強行使用多邊形反而會吃力不討好；另外敵人動態與及魔法表達上亦比前作來得成熟。



■平面怪物與立體背景是最理想的配搭

■一記美拉米燒到火紅火綠

■地獄盔甲與奇美拉依然健在喔

時間變化概念

剛才提過「石版」是能夠解除封印的，但實際上的用法又到底是怎樣呢？據知在世界各地是藏有不少石版的，將它們收集後再安放在神殿的石台上，就會產生回到過去的奇妙效用。根據簡單的相對概念，只要玩者在過去做出適當的事情，便可改變將來（即第二個現在）甚至乎解除其他地方的封印，從而提供藏有另一些石版的新地方。

■收集「不思議石版」以作返回過去之用

時間線概念圖

(1) 現代／收集石版並放到神殿的石台去，以產生不思議能量回到過去
(2) 過去／擊倒藏身在過去的魔物，從而解除大陸部份地區的封印
(3) 第二個現代／部份地區復活過來，從而提供取得新石版的場所

怪物簡介

雖然目前只公布了數款怪物的造型，不過結構上明顯已較前作優勝，單是多層次的用色已值得一讚，筆者估計來自GAMEBOY版《DRAGON QUEST MONSTERS》的原創怪物也有很大可能性會在這裏出場呢！



其他新款怪物將會陸續和大家見面，敬請留意！

初期可前往的地方

截至目前為止，已知在遊戲初期玩者可前往的地方有夏美利亞村[ハーメリアの町]、帳蓬村[テント村]和山奧之塔等，各有特色之餘亦可看到製作人員在美工上的進步。筆者估計遊戲最初時應是從夏美利亞村出發，在帳蓬村收集情報，然後在山奧之塔尋找石牌，至於是否屬實則要等進一步的消息了。



■酒吧內有不少居民聚集

■右邊的豈不是史萊姆？！



■一般房舍也有高低層結構

■那團光是否RPG物「旅人之門」？



■野外找到帳蓬，稍事休息吧

■拉動機關是否可令鐵閘打開？

TEXT：MARKS

PS	
製造商：MASIYA	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
SRPG/MEM/ANALOG	



重裝機兵VALKEN 2

一切都是神秘兵團出現開始！

雖然這遊戲已經在100期時介紹，但那次只屬初期的介紹，無法向各位詳細地解說每個系統上的特別之處，而且遊戲亦經已推出，所以筆者將會再一次為各位講說有關系統，以及介紹上次沒有的地方，和首五關的小小故事介紹。

選擇駕駛機種

在選擇過駕駛員之後，便需要選擇駕駛員所乘坐的出戰AS (ASSAULT SUITS) 或MC，而讓駕駛員駕駛AS時發揮出應有才能。雖然開始時只有VALKEN量產機和SCORPION，但隨著在戰鬥時取得的功績POINT來增加可以使用的機體，不過主角一達也是不能更換機體。



Name	HP	重量	力
EXZAS α	160	100	100
EXZAS β	240	120	120
EXZAS γ	160	90	90
VALKEN指揮機	130	90	80
VALKEN量產機	125	85	80
LEYNOS指揮機	145	95	90
LEYNOS量產機	140	90	90
VALKEN 2	150	95	100
SCORPION	100	80	60
HERACULES	160	140	120
CASTER	180	160	140
ARCHERY	80	160	60
LANSERS	120	80	90
DRAGOON	60	65	60

戰鬥指示

在各個STAGE中的戰鬥都會以SRPG形式來進行，而基本的指令輸入就是：選擇UNIT→移動→攻擊方法選擇→攻擊目標選擇→戰鬥→結果報告。每個行動都會消耗AP，所以戰鬥時需要留下AP的剩餘量，從而作出有效率的行動。當選擇MOVE的時候，地圖上會出現綠和紅的標記：綠色=移動範圍、紅色=攻擊及移動範圍。





新PROGRAM之取得

在19種類型中，可分為Type A(近距離射擊系列)、Type B(KNUCKLE系列)、Type C(遠距離射擊系列)三種。當Type種類LEVEL UP時，玩者就會因應Type種類與LEVEL，而取得新PROGRAM。除了以格鬥為主的Type B和以遠距離支援為主的Type C之外，玩者亦可以將機體設定為「NORMAL」，而戰鬥時取得的經驗值則平均到ABC三個種類。



TYPE B

LV.	PROGRAM	功能
2	SHOT GUN+	強化SHOT GUN武器
2	SET KNUCKLE	可以裝備KNUCKLE武器
3	BREAK WPN 1	以格鬥破壞敵人武器
3	SET S-GUN	可以裝備SHOT GUN武器
6	BREAK WPN 2	破壞敵人武器，比1更顯著
8	POWER UP 1	後備用PARTS性能提力1
8	KNUCKLE+	強化KNUCKLE武器

LV. 8取得之PROGRAM

TYPE A

LV.	PROGRAM	功能
3	EJECT	解除裝備中武器
3	GUNPOD+	強化GUNPOD武器裝備
5	SET M-GUN	可以裝備MACHINE GUN
5	SHIELDATK	增強SHIELD
6	F-LUNCHER+	強化F-LUNCHER武器裝備
7	ALL FIRE+1	使用全AP將全武器攻擊敵一體

TYPE C

LV.	PROGRAM	功能
2	SNIPED 1	狙擊而破壞敵人武器。LV.1
3	SET RIFLE	可以裝備RIFLE武器
5	SNIPED 2	狙擊而破壞敵人武器。LV.2
5	G ATTACK 1	擋下敵人攻擊再反擊
6	RIFLE+	強化RIFLE武器
8	SNIPED 3	狙擊而破壞敵人武器。LV.3
8	STOP 1	令敵人腳部停上活動。
8	SET CANNON	可以裝備CANNON系列武器

AS 類型選擇

ASSAULT SUITS的類型共有19之多，而由於MISSION本身內容會影響戰略部份，所以這是更改類型必要考慮的重點。不過可以選擇類型數目需要角色取得特定LEVEL以上才會出現，而類型改變則會令到武器隨着改變，這亦都是重點之一。



AS類型	畫面顯示	狙擊型	SNIPER
汎用	NORMAL	ステルス	STELTH
偵察	SCOUTER	高機動	HI MOBIL
近距離攻擊	SHORT RANGE	重武裝	HEAVY ARMS
遠距離攻擊	LONG RANGE	エリント	E.L.I.N.T
重裝甲	DEFENDER	カスタム	COMMANDER
白兵戰	CLOSE COMBAT	重機動	HEAVY MOBIL
中距離迎戰	ONTERCEPTION	ハイパーボマー	HYPER BOMMER
強行偵察	FORCE SCOUTER	ハイパーアサルト	HYPER ASSAULT
アサルト	ASSAULT	ハイパーアームズ	HYPER ARMS

MEMORY SLOT

由於ASSAULT SUITS用途非常廣的關係，所以設計了很多對應不同情況的PROGRAM替換。相反地不安裝適合的PROGRAM就不能在戰鬥中取得優勢，不過安裝PROGRAM的MEMORY SLOT數目會制限的。除了攻擊之外，玩者亦需要考慮防禦及補充彈藥等。

ACT 1 — GRAND PACIFIC社演習地

共同模擬戰鬥演習

為了測試將成下次主力ASSAULT SUITS後補的三部機，所以開發每部機的三間公司共同進行模擬戰鬥。身為EXZASα第二駕駛員的達也今次需要駕駛VALKEN與三部新型機體EXZASα、β、γ所組成的隊伍戰鬥。

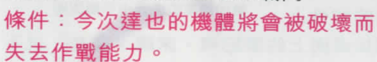


ACT 2—GRAND PACIFIC社演習地

模擬戰鬥演習

今次是個別公司進行的新型機體演習實驗。GRAND PACIFIC社為了再次測試EXZASα的能力，所以使用了模擬彈來開始戰鬥。達也亦都會再次乘坐VALKEN與EXZASα戰鬥。

條件：今次達也的機體將會被破壞而失去作戰能力。



迎擊未確認之軍團

演習中，突然受到未確認之軍團襲擊，而敵人目的就是演習測試機體—EXZASα。達也他們將演習用的模擬彈更換為實戰用的彈藥之後，而整裝迎戰準備。

條件：CLEAR—將敵部隊擊倒；敗北—己方機全滅



ACT 3 —條約軍卡爾米達基地

友軍部隊的救援

往條約軍卡爾米達基地進發的達也他們發現那裏正受到身份不明的敵人襲擊，為了救援條約軍而與敵部隊進行戰鬥的達也便獨斷獨行地駕駛EXZASα出擊。

條件：CLEAR—將敵部隊擊倒；敗北—己方機全滅



友軍部隊的救援

後來身份不明的敵人使用了EXZASβ機體，而其還利用グラビトンランチャー的強力兵器向條約軍攻擊，不過達也所乘坐EXZASα卻產生異常現象，居然機體沒有受到破壞。

條件：CLEAR—將敵部隊擊倒；敗北—己方機全滅



ACT 4 —資源採掘用工場

迎擊敵方掃蕩部隊

往木星軌道上的資源採掘用工場而後退避開的達也他們，在那裏收到條約軍要求幫助的求救，之後亦見到敵方掃蕩部隊向那裏進行攻擊，所以達也亦再次駕駛EXZASα出擊迎戰。

條件：CLEAR—將敵方掃蕩部隊擊倒；敗北—己方機全滅



迎擊敵方掃蕩部隊

預測敵方大軍進軍在這裏只是時間的問題，而航宙艦亞達多號唯有單獨向着設立在衛星夫波斯的火星開發基地。由於亞達多號需要整理出發的準備，所以達也他們需要拖延一些時間。

條件：CLEAR—將敵方掃蕩部隊擊倒；敗北—己方機全滅



ACT 5 —火星開發基地

友軍部隊的救援

由於往火星開發基地的途中，亞達多號的職員目到受到身份不明的敵人攻擊而弄破爛不堪的友軍部隊，所以達也再次為了救援友軍而駕駛EXZASα出擊。

條件：CLEAR—將敵部隊擊倒；敗北—己方機全滅

撤離火星開發基地

考慮到在這裏的戰況後，相信火星開發基地被攻破亦是時間問題，而知道這個宇宙區域已對亞達多號毫無用處，所以決定脫離這裏。不過達也他們需要和敵人戰鬥來拖延一些時間。

條件：敗北—己方機全滅



TEXT：福田

金田一少年之事件簿3 青龍傳說殺人事件

事件敘述篇

PS	
製造商：講談社	
售價：5800日圓	發售日：99年8月5日
容量：CD-ROM×2	記憶：1 BLOCK
AVG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK	

阿一與美雪的新冒險

受到了劍持老兄的邀請，金田一與美雪前往被海和山包圍着的渡假勝地「龍崎溫泉鄉」去，在那兒聳立了一棟樓高15層的高級酒店「青龍旅館」。雖然表面看起來沒有甚麼不妥，可是在連綿不絕的雨勢下卻暗地裏隱藏了殺機，難道這是和流傳多年的青龍傳說財寶有關？從山腳乘搭登山纜車之際，金田一遇到自稱是記者的田中和態度帶點暴躁的OL相原，而到達目的地後亦不斷碰上新面孔，可是在眾人裏面卻隱藏了冷血兇殘的殺人兇手，故事便在這種氣氛下揭開序幕…







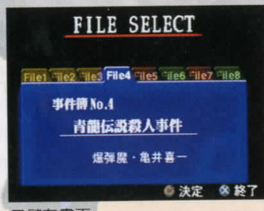

基本操作

所謂「工欲善其事，必先利其器」，要令今次的偵探旅程更為暢順，系統與操作當然最好預先熟習。撇除純粹選項的案件分析部份，和以往兩集同樣玩者是經常要在迷宮內(酒店範圍)移動的，所以必需清楚手掣上各個按鈕的功用啊。

按鈕	用途
十字掣	移動角色和游標，上下是前進後退，左右是回轉
○	談話時將對白跳至下一行去
×	選擇項目時作取消；決定結束調查
□	在談話或推理畫面時作選項決定；按着來移動便可跑
△	在迷你遊戲中使用
L1	向左平行移動
R1	向右平行移動
START	開始遊戲；跳過播片畫面

儲存和選項功能

無論在哪一個劇本裏，當發生到特定劇情時就會出現儲存畫面，玩者可將當時的狀況儲存到記憶咭上，而每張記憶咭是可存放8個進度的；另外當完成遊戲後之記錄亦可儲存到記憶咭去。除此以外，當在標題畫面選擇OPTION項目，玩者可自行設定輸出音效形式、振動機能和其他需達成指定條件才會出現的項目(如音效測試)。



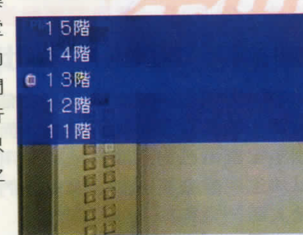
■儲存畫面

3D迷宮系統

由於今集活動範圍是局限在酒店內，故此金田一的移動模式便硬性規定為在3D迷宮行動，即是說只可在各層房間及活動室中展開調查。旅館雖然樓高15層，可是1樓至10樓因工程尚未完成遂無法前往，玩者能夠到達的分別有11樓的大堂、12至14樓的住客房間與及15樓的餐廳和大禮堂等，而只要對着房門按↑就可進內(當然是指預設可讓玩者進入的房間啦)。要在各層之間移動，除了靠行樓梯外還可乘搭右邊的那架電梯，只要善用它便可快速地在11至15樓之間行動。



■阿一和美雪的房間



■乘坐電梯移動

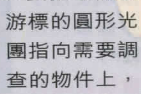
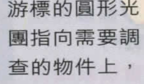
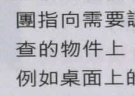
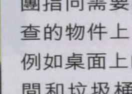
迷你解謎遊戲

當進入指定劇情時，遊戲便會出現考考大家腦筋的解謎遊戲，雖然和破案並沒有直接關係，可是若無法通過就不能繼續玩下去了，若然的話各位還是洗個臉喝杯凍水，讓頭腦清醒一點再來試過吧。給大家一個提示，就是要經常留意遊戲中所出現的各種線索，即使是一個數字可能背後會隱藏着意想不到的秘密呢。

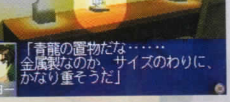
■竟然要輸入密碼

調查案發現場

每當有人命喪黃泉，金田一就會不其然地跟隨劍持走到案發現場，或者前往死者之房間搜尋線索。在兇案現場玩者可作360度全視域的探索調查，只要把象徵着游標的圓形光團指向需要調查的物件上，例如桌面上的筆記簿、床單、窗台、洗手間和垃圾桶等，再按□就可對之進行觀察。當把房間內的所有可疑物品仔細調查過後，按×便可終止調查工作，不過切記勿遺漏任何對案件有幫助的線索。

■即使是垃圾桶也不能放過



■將圓形光團指向要調查的物品上

抽絲剝繭來推理

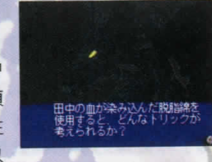
既然有遇害者遭到毒手，一如以往金田一就需要作出推理猜測真兇是誰與及其行兇過程。留意，雖然有部份猜測並不會鑄成大錯，即使估錯了美雪等人也會提點提點，但是當要推測兇手是誰時，如果推理錯誤便會使無辜者的聲名受損，或者無法直接令兇手入罪，這時劍持就會叫阿一不用繼續幫忙，亦即是GAME OVER了。



■要根據案發現場的線索來進行推理

偵探POINT

假如閣下不幸地GAME OVER了，遊戲中的「核心角色」青龍就會出現把玩者所取得的偵探POINT告之，而這個分數就是反映出玩者在調查過程時的成績。這個指標正常來說是以100分作為滿分，要取得高分就必需在調查時發揮出阿一那種鍥而不捨的精神。筆者給大家一點提示，就是「仔細觀察案發現場的每一個角落」、「切記和每一名角色談話套取情報」和「避免犯下無謂的錯誤」。補充一點，就是在GAME OVER時玩者可向青龍取得遊戲中的情報，指點迷津。


■青龍會向玩者指點迷津

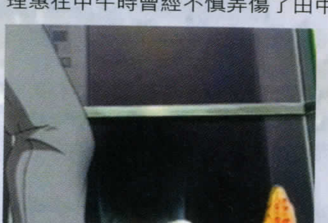
第一章 青龍旅館殺人事件

金田一和美雪受到劍持的邀請，雙雙前往渡假勝地「龍崎溫泉鄉」的青龍旅館去，途中遇到不少陌生面孔，尤幸認識了友善和藹的接待員北條理惠。在她的引領下二人對酒店設施有較初步的熟悉，從而進入他們那間編號為1305的房間，不過由於還未見劍持的蹤影，金田一唯有在旅館內逛逛，過了10分鐘後折返房間的他們終於收到劍持來電。當在大堂和劍持談話時，劍持的舊同僚、現役旅館保安員星山發現一把染有人血的柴刀，與此同時傳來理惠的慘叫聲，原來在電梯內的竟然是一具沒有人頭的屍體！旁邊則放着寫有「請勿靠近傳說財寶」的木牌，從其打扮看來估計死者應該是田本。

為解開有關兇案的內情，金田一於是進入田中的房間搜索，發現有一個電腦磁碟的包裝紙在垃圾桶內，但是磁碟卻不翼而飛了，此外還有不少重要情報；同一時間在旅館天台發現了田中的頭顱。接着劍持便召集眾人到大堂去，查問過不在場證明後由於沒有進展，唯有讓各人返回房間休息，不過在和野口夫婦談話時得知一些新線索，原來理惠在中午時曾經不慎弄傷了田中，可是替田中止血的染血脱脂綿卻不知所蹤。因為表面證供顯示理惠是最大的嫌疑犯，所以劍持便向她質問有關內情，不過楚楚可憐的理惠堅持自己不是兇手，在沒有其他真憑實據下唯有繼續調查。

接着劍持和金田一從其他人處打聽到田中和南川之間的事，此時遇上相原想殺死理惠的情景，二人背後好像有點特殊關係，原來真田是夾在她倆之間的男人。後來當阿一和劍持談論案件時，相原匆忙跑來告知有人在遊戲室內死掉了，死者正是南川，可是調查時卻發現兇手利用閉路電視每6小時自動回帶的盲點來犯案，雖然如此不過從另一部攝錄機的映像下發現離開遊戲室的人數，較進入的竟然多出一個人…

從種種跡像看來，金田一大概已猜到真兇是誰了，只是並未有足夠的真憑實據去指證他，這時發現屢次致電相原也沒有人接聽，而在她的房間內只是聽到花洒聲，情急下於是叫美雪入內看看，結果看見她赤裸着身子躺在血泊中。雖然憑現場證據已知兇手正是真田，不過此時卻發現他承認罪狀的遺書，最後他的屍體更在強力炸藥的爆風下消失掉。


■田中慘遭殺害，身首異處


■常常醉酒的南川被重擊頭部致死



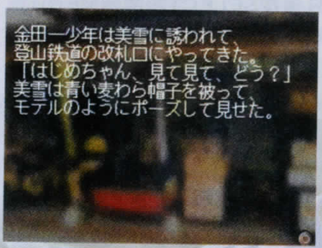
■兇手利用了閉路電視系統的盲點



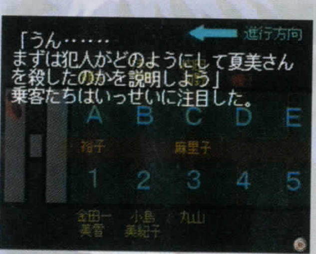
■選錯答案就有機會變成這樣子…

第二章 登山列車殺人事件

在真田自殺事件發生後翌日，金田一和美雪一起乘坐登山蒸氣火車散心，旅途中遇到七名廿歲左右衣著入時的大學生，與及數位平民百姓。當興致勃勃走上列車後，悠閒的阿一結果又再遭遇命案，那名叫夏美的女子不知為何竟然被殺死了，而案發時間則應該為火車進入隧道之時。由於頭卡列車的窗戶被緊緊卡着無法關閉，令黑煙湧入車廂之內，故此估計命案是在眾人行去第二卡車廂時發生，結果阿一再次發揮其過人的分析力破案。玩法方面今次變成電子小說般的樣子，所以必需緊記案發時的每個狀況。



■電子小說般的玩法



■阿一慢慢道出兇手的詭計

第三章 遊覽船殺人事件

帶點電子漫畫色彩是本章的特色，金田一、美雪和其他人乘坐遊艇，朝向傳聞藏有秘寶的島嶼去，可惜在臨出發前阿一聽到一把「討厭」的聲音，原來正是深受女性讀者歡迎的明智警視，出奇地他會在這裏出現…當人齊起行後，在船艙內閒談説笑的各人突然聽到男性慘叫聲，出外查看發覺原本爛醉如泥的中山被繩子索着勃子死掉，不久之後另一名中年婦妙子也被發現倒臥在洗手間內，手腕上的動脈有嚴重割傷的自殺痕跡。金田一唯一能夠利用的線索，就是四散在妙子身邊的物品，與及那封所謂的「遺書」。



■明智健悟終於出場了



■中山被綁在旗幟上的繩勒死

最終章 青龍傳説殺人事件

只要完成全部3章劇情，就會出現這個最後的故事。表面上雖然事件好像經已落幕，可是金田一卻認為應該還有內情，於是繼續埋頭苦腦去找尋新的線索。在調查期間他發現了一本屬於炸彈魔龜井的記事簿，裏面竟然藏有北條理惠的照片，換句話説即表示炸彈魔其實和她早已認識，經推理後得知炸彈魔的另一個身份就是真田。

不過，後來有人發現了真田的屍體，亦即是説上次他只是假裝炸死。後來金田一從現場遺留下來的證物識破真田的詭計，雖然如此但到底是誰殺死了他呢？就在這時旅館11樓發生爆炸做成火災，到底金田一等人能夠逃出生天呢？


■阿一對「真相」充滿疑惑


■真田的屍體被發現



■識破了真田的計策



■旅館突然響起火災警報

TEXT：一輝

L之季節～A PIECE OF MEMORIES



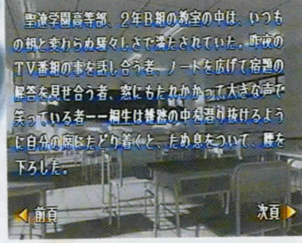
兩種人的故事

前言

「追女仔」的遊戲(俗稱「女GAME」)相信大家也玩得多了。雖然故事背景各有不同，但其實也大同小異，不知大家玩多了此類「真實型女GAME」後，又否想過脫離現實世界範籌，嘗試追求另一個世界的女孩(如妖精)嗎？以下介紹的遊戲則是屬於此類超現實的「女GAME」。(其實玩法有若「TO HEART」)




◆穿梭於兩界的戀愛AVG。



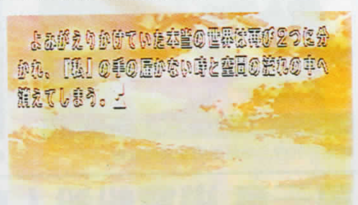
◆按L1可看回以往的對話內容。

序言

起初，這只是一個單一平和的世界。由於世界上的人並沒有「感情」這回事，是以一直也沒有紛爭，世界亦一直依這模式繼續平穩地運作下去‥‥

可是，某天因為一對男女產生了「愛」這種感情元素，使到這個原本寂靜的世界產生了異變。由於「愛」同時衍生出一種稱為「恨」的心，令到人類體內同時寄宿了兩個不同的「靈魂」，而世界亦因此一分為二。

由於世界同時具備兩種不同性質，故又分為「現實界」和「幻想界」，而兩個世界也是相互關連。遊戲中，玩者將以兩個世界居民的身份，穿梭於這兩個奇異國度中。


◆原本的世界並沒有「感情」這元素。


◆何以優希總是這麼害羞？

◆遊戲的女角設定十分漂亮。

遊戲特色

若說到遊戲特色，首先這是一隻在CG背景襯托下配合人物和文字來交代故事經過的遊戲，遊戲背景由「現實界」和「幻想界」兩個世界所構成，玩者須穿梭於兩個世界，並同時控制兩名主角，完成各自不同的故事。

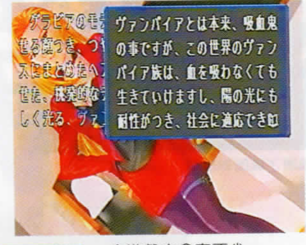
與其他同類型遊戲不同，一般的AVG遊戲(電子小説類)大多均是依順故事路線作單線發展，姑勿論玩者選擇了甚麼，對遊戲整體故事而言也不會有甚麼大影響。然而，在本作中由於引入了「語氣模式」(出口しMODE)，玩者的説話語氣將變得十分重要，因為不同的説話語氣隨時對遊戲路線構成影響。當會話畫面出現「語氣圖示」時(有如藍寶石的ICON)，如不理它，遊戲將以原定路線進行，反之，如玩者按□掣便會出現對話／行動分支選擇，以不同語氣跟對方説話，對方便令作出不同反應，這點可在相關圖「EMOTIONAL GRAPHIC」(按L2開啟)的感情數值中看出。玩者切記要經常留意各人的感情數值，因為若玩者只集中跟一名角色談話，遊戲則變成以該名角色為發展中心。另外，由於遊戲中會用上不少專有名詞，故廠商亦提供了一個「TIPS系統」，若該段説話含有專有名詞(通常以藍色表示)，則玩者只須按△掣便會開啟出現一段解釋該項專有名詞的文字，這實在是對玩者十分親切的設計。最後，玩者只須按SELECT掣開啟MENU畫面，然後選「3D MAP」一項，便可確認今後的路線分岐。

一人分飾兩角的故事

誠如上面所述，遊戲中玩者將同時扮演兩個世界的人，穿梭於「現實界」和「幻想界」兩個國度中，「現實界」中的主角上岡進，因為自從加入新聞部後便發生了連串奇怪事件(連續意識喪失事件)，於是遂展開深入調查。「幻想界」的主角桐生真，為了宣洩內心不滿而參加「學園祭音樂會」，同時，聽説音樂會中有一種「由音樂衍生而成的禁斷魔法」‥‥表面上看來，兩名主角的故事可謂「風馬牛不相及」，但其實他們共通之處就是他們均持有「謎之七角形鏈咀」，而故事亦因這個七角形鏈咀而展開。


◆妖精族少女。


◆可會喜歡這樣的大美人。


◆遊戲中會有不少專有名詞。



◆看見這個ICON便可按□掣開啟「語氣模式」。

◆小心選擇對話語氣。

◆「EMOTIONAL GRAPHIC」可確認各人的感情數值。

◆3D MAP畫面。

登場人物介紹

由於遊戲設定中，世界分為「現實界」和「幻想界」兩個國度，而每個世界也有各自的主角，是以登場女角也有「現實界」和「幻想界」之分。

「現實界」(REAL SIDE)的美少女

天羽碧 MIDORI ASO

就讀於聖遼學園高等部二年級，與主角上岡進同是新聞部的成員，是學校中的模範生。雖然只有十七歲，但做事有自信兼且頭腦十分冷靜。性格冷傲的她對攝影有濃烈興趣，由於擁有強烈的求知慾及好奇心，故為了調查「連續意識喪失事件」而與主角一同上路。



星原百合 YURI HOSIHARA

從外表也可看出，百合是一個比較文靜的少女，甚至可以說有點內向，喜歡看百科全書。與碧一樣就讀於聖遼學園高等部二年級，只有十六歲的她經常也獨自一人，從她冷轍的眼神來看，似乎她的心被以往的事枷鎖纏繞。自從發生了「連續意識喪失事件」後，同學間一直有傳聞她便是整件事的幕後主腦····



弓倉亞希子 AKIKO YUMIKURA

同樣是就讀於聖遼學園高等部二年級的學生，今年十六歲。性格隨和，很會為他人設想，亦十分喜歡小孩子，可說具備了成為賢妻良母的條件。然而，像她這樣的女孩只有很少朋友，其中與她最合得來的只有東由利鼓。不知何解，她很想與主角成為朋友，奈何彼此也欠缺主動，故一直也只是同學關係。籍住今次調查「新•學園七不思議」的關係，大家能拉近彼此的距離嗎？

東由利鼓 TSUZUMI HIGASIYURI

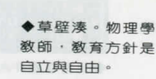
隸屬於聖遼學園田徑部的二年級學生，今年十六歲。從她的外表所見，也得知她是一名運動型少女。據悉，這位運動少女的最大興趣是讀書(！？)。另外，別看她一面爽朗的樣子，其實她的為人也頗為情緒化，而且亦常常胡思亂想，甚至可謂有點激進。然而，由於她為人「八卦」，對校內各種傳聞流言也十分清楚，故主角也找她一起調查「新•學園七不思議」事件。

其他登場角色

「現實界」



◆弓倉さやか。亞希子的妹妹，今年14歲。





◆草壁湊。物理學教師，教育方針是自立與自由。

「幻想界」(FANTASY SIDE)的美少女

鈴科流水香 RUMINE SUZUSINA

從外表實在看不出她是屬於幽靈一族的「人」，性格坦白、率直，最初接觸她的人還會誤會她很「寸」。也許由於隸屬美術部的關係，流水香的形象也甚為突出，例如她的校服也是由她一手一腳改造的。聖遼學園高等部二年級的學生，今年十七歲。



舞波優希 YUKI MAINAMI

身為聖遼學園中等部二年級學生的她，今年只有十三歲。最大的特徵就是那大大的灰色瞳孔配以長長的紅色秀髮。也許年紀還小的關係，優希的性格較為杞人憂天，本身對主角(桐生)抱有一定好感。別看她一面稚氣，其實她的真正身份是一名見習死神。



湖潤リリス RIRISU KOURUI

由於是妖精關係，故她比起他人矮小得多(只得15.8cm)。是一名寄居在音樂室的音樂妖精，性格方面則有如一名天真無邪的小孩子一樣。今年十六歲，是聖遼學園高等部二年級的學生。



冰狩吹雪 FUBUKI HIKARI

單看名字已猜想到她是屬於雪女一族，黝黑的肌膚、紅色的瞳孔、以及那束有如雪地銀狐的銀白色頭髮令人一見難忘。一臉倔強的她對於男性沒甚好感，反之，由於她的冷傲，倒吸引了不少同性傾慕。聖遼學園高等部二年級的學生，今年十七歲，隸屬空手道部。



◆ELIZA NOINTOTER。校內男生的頭號偶像。

「幻想界」



◆霧城七衣。又稱「畫中少女」，可自由進出2次元及3次元世界。

TEXT：IKI

POP'N TANKS！

PS	
製造商：ENIX	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT/ 1～2P/ 對應DUAL SHOCK	

Q版坦克大決戰！



前言

等了又等，這隻原擬定於3月推出的作品，結果要「順延」至今日才推出，實在令玩者久等了。言歸正傳，由吉崎觀音負責插畫的《POP'N TANKS！》是一隻3D立體動作（射擊！？）遊戲，當中的坦克、人物均以Q版表示，加上親切又簡單的操作，實在是一隻最適合和女朋友一起遊玩的作品。



◆一隻最適合和女朋友一起遊玩的作品。

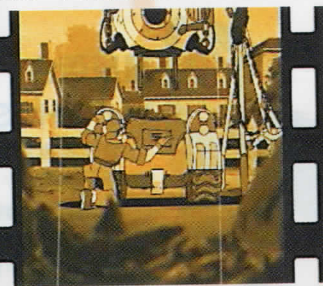
◆Q版的坦克確實十分可愛。

故事內容

在遊戲設定中，故事發生於二十世紀前半期的歐洲大陸，亦即是處於「世界大戰」序幕的年代。在歐洲大陸其中一個細小國家內，一位專制獨裁的君主竟秘密地開發了一種最新型的陸上武器，一種編號MK-1、被稱為「小坦克」的陸上武器（咪即係坦克車）。一天，這架「小坦克」竟然失了蹤！另一方面，一名叫「布艾路」的小男孩（主角）在因緣際會下發現了這架「小坦克」！就這樣，「布艾路」便無辜地被捲入了事件中····



◆「布艾路」在因緣際會下發現了這架MK-1！



◆OP動畫會交代故事內容的大概。

操作方法

基本操作

按鈕	效果
方向掣	坦克移動
○掣	接近用必殺攻擊
△掣	機槍
□掣	通常砲
×掣	遠程用必殺攻擊（必殺彈）
L1掣	砲塔向左作90度移動
R1掣	砲塔向右作90度移動

特殊操作

按鈕	效果
L2R2同按	擋格
L2或R2	急迴旋
向上按兩次	DASH
DASH中按下掣	BREAK

兩大模式

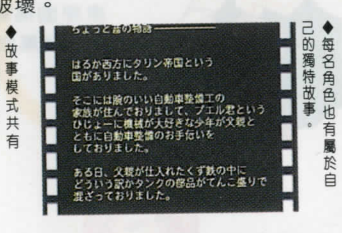
基本上，遊戲有兩個值得推介的模式，一個是「STORY MODE」，而另一個則是「TANK WORLD MODE」。以下，則會就個別模式作逐一說明：

STORY MODE

故事模式的主要內容也是環繞「MK-1失竊事件」所引起（詳情請參閱上文），當中共有八名角色登場，每人也有屬於自己的獨特故事。玩法形式則是每次以三場兩勝制決鬥，贏出了便繼續往下一版面。每次過版也會加插過場動畫。留意版面內的建築物內可能藏有ITEM，故戰鬥時大可順道把建築物盡情破壞。



◆故事模式共有八名角色登場。



◆每名角色也有屬於自己的獨特故事。



◆建築物內可能藏有ITEM。



◆二人對戰會採用分割畫面。

戰鬥畫面解說

1）裝甲GAUGE：其實即是玩者的HP，只要扣盡了，該回合便算輸。當然，玩者亦可透過取得藏於建築物內的回復系ITEM來補充裝甲值。

2）通常彈GAUGE：顯示玩者戰車上的「通常砲」之殘餘數量，用盡的話便會變成「彈切」狀態，待它慢慢回復才可再次使用。

3）必殺彈GAUGE：顯示玩者戰車上的「必殺彈」之殘餘數量，用盡的話便會變成「彈切」狀態，通常只要兩次使用機會。

4）HEAT GAUGE：玩者必須經常留意此計，因為玩者每次使用「通常砲」也會令槍口加熱，注意過熱計變「紅」時，玩者要直待它變「白」後才可再次使用「通常砲」。

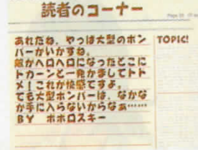
5）BATTLE TIME：顯示戰鬥的剩餘時間，通常電腦設定的戰鬥時間為兩分鐘，當然玩者可透過OPTION來改變戰鬥的設定時間。

6）勝利之星：在旁邊所謂的星形圖案，其實即是VICTORY POINT（勝利標誌），每勝出一場便取得一個VICTORY POINT，如是者誰先取得兩個VP便是勝利者。

◆戰鬥畫面

TANK WORLD MODE

在這個模式中，玩者可與電腦或兩人同時互相對戰，當中可供玩者選擇的對手共達二十多名。而更重要的是，在戰勝對手後，玩者是可以取得對方的強化部件，藉此改造一架真正屬於自己的戰車。留意每次出戰前最好先到「TANK NEWS」處取得有關坦克的最新資料，然後再到「FACTORY」處替自己的坦克進行改裝。



◆「TANK NEWS」處可取得有關坦克的最新資料。



◆玩者可到「FACTORY」處替自己的坦克改裝。



◆選擇自己喜歡的戰車加入「TANK競技會」。



塗鴉表演

終戰創造主

PS	
製造商：ENIX	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT/4P/MEM/MULTI TAP/ANALOG	



這個塗鴉的世界中，所有物件及人物都是創造主GOD HAND繪製出來的，而形成了這個幻想的遊戲世界。在那時候，同樣的GOD HAND亦創造出擁有不同特色的塗鴉人物們—ユキヲ、ササミ、ピータン、つぼはち四人的主角TEAM，以及DADDY率領的謎之敵角色軍團。這樣就形成主角與敵軍的宿命，而在今日便進行了一場非常刺激的戰鬥。



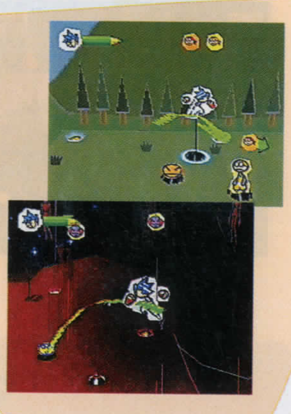
HOMING投擲

為了在不同STAGE中都能夠輕易地擊倒眼前的敵人，所以有必要使用出現在STAGE中的ITEM，而只能夠用作投擲，不過投出的ITEM則會有HOMING（追蹤）效果。角色在投出ITEM的同時可以利用方向掣來決定攻擊目標（敵人或ITEM），而ITEM攻擊路線可分為追蹤、直線、反方向三種。



跳躍的技術

除了利用方向掣來移動之外，其實還可以利用STAGE中的標記來作快速的移動，使用方法就是在跳躍同時加方向掣再按跳躍掣，而玩者亦可以利用這個特點來加以變化，好像有在幾個標記上連環跳、跳躍移動中按○掣解除跳躍狀態等，從而避開障礙物、回避以HOMING投出的ITEM，和急速接近敵人。



SMILELY BALL

在遊戲中除了ITEM之外，STAGE內亦會出現「SMILELY BALL」。雖然沒有ITEM的HOMING，但它卻擁有三種不同的攻擊效果（投出同時按利用方向掣）。SMILELY BALL最初會顯出微笑的笑容，但隨著投擲攻擊，其面容則會由黃色逐漸變成紅色，但紅色之後就會變成發出閃光的「SUPER SMILELY」，而角色投出的則會是必殺技「SUPER SMILELY ATTACK」，不過每個角色都會有多個不同效果的必殺技。





ITEM的用途

在每個STAGE中，都會出現一些不同的ITEM，當然不同的ITEM會有不同的攻擊效果，而遊戲中共有六種ITEM，好像有變成大小不一令周圍產生DAMAGE的岩石、投出後必中目標的HOMING MISSILE、爆炸後不能逃脫而產生大DAMAGE的ICBM等等。





人物的增加

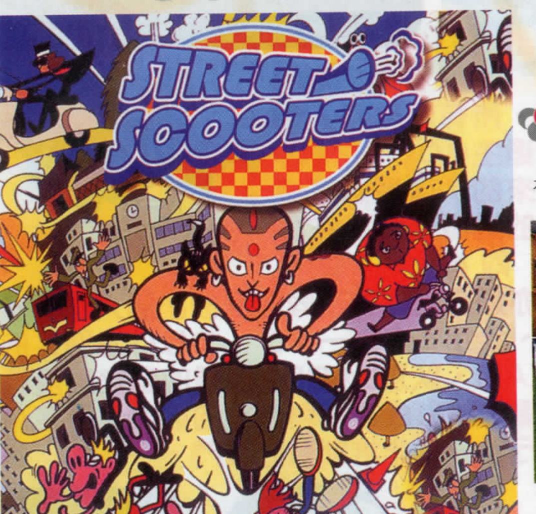
當玩者將遊戲完成之後，就可以得到一個新角色，而角色選擇MENU中則會有十多個角色空格，所以玩者就要不斷將遊戲完成，不過那些角色就是在STAGE中出現過的敵人。除了可以在NORMAL MODE裏使用之外，而用作對戰的VS MODE亦能夠使用。



TEXT：MARKS

STREET SCOOTERS

PS	
製造商：TYO	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
RAC/2P/MEM/ANALOG	



綿羊仔也可比賽？

GRANDPRIX

GRANDPRIX就是遊戲中最主要的模式，當中有遊戲唯一的三個不同級數杯賽，如：難度普通的NORMAL CUP、時間少了而難度增加的TUNED CUP、以及將三條賽道逆轉的MONSTER CUP，而不同的杯賽同樣會在三條不同賽道中進行。除此之外，還有讓玩者更加了解遊戲玩法的TRAINING。





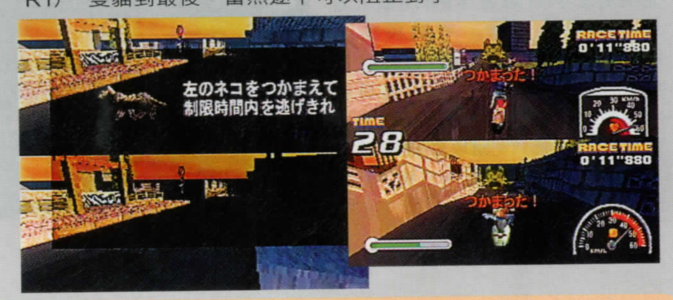
BONUS STAGE

當進行杯賽的時候，玩者只要在首兩個賽道取得冠軍，就會在剛完成的賽道上來進行BONUS STAGE。這個小小遊戲需要玩者利用駕駛的電單車來撞倒擺放在路上的多個「雪糕筒」，雖然毋須將所有撞倒，但每撞倒一支就會令自己的體力增加少許。



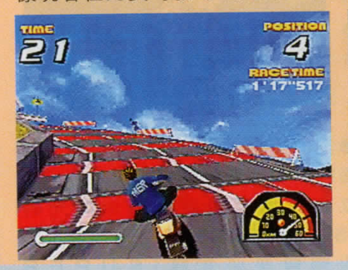
CAT HOPPING

CAT HOPPING是不會在遊戲最初時出現的，而需要將TRAINING以及三個杯賽全部完成。這個模式必需以兩個人來玩，取勝條件就是在時間完結時，需要在特定地方中拾起（L1或R1）一隻貓到最後，當然途中可以阻止對手。



分支路線

由於遊戲中的三條賽道都是由不同的道路組合而成，好像有學校走廊、引水道、工場、輪船、住宅區街道、電車站、沙灘等等，而當中的工場、學校走廊等都會有一些不同的分支路線，這樣玩者在比賽時就可以選擇一條自己認為最快的路線來行駕。





從何取得點數

進行遊戲時，除了計算玩者在通過終點時的完成時間之外，其實還會計算玩者在比賽時所得的點數，不過點數並不是以拾起路面上的ITEM來取得。玩者需要在比賽中做出跳躍（□+×）、前輪行駕（↑+□）、後輪行駕（↓+×）以及DIFT（滑行），取得多少點數則要視乎動作的難度。比賽完結時，電腦便會計算一個總點數，每十點則可換取一秒時間。



隱藏人物的取得

在遊戲最初的人物選擇畫面中，玩者將只會看到四個人物，而下面則會有四個「？」ICON，其實ICON就是其餘的隱藏人物。必須將TRAINING、以及三個杯賽完成便可，而每完成一個就會多一個隱藏人物。這些隱藏人物雖然看上去只是將原有人物更換了服飾，但電單車的性能卻會強一大截，而且類型名稱之前更會了個「超」字。





TEXT：一輝



前言

一直以來，棒球遊戲在香港始終不是太受歡迎，觀乎其原因也大概是棒球這項運動在本港不太流行，再加上香港人本身也不是太多機會可以接觸棒球這玩意，甚至對其認識也有所限‧‧‧‧其實棒球是一種甚講求戰術的運動，而以下介紹的《PLAY STADIUM 4》，則是一隻十分重視球員訓練的多邊形棒球遊戲。



PS	
製造商：BANPRESTO	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1～7BLOCK
SPT/1～2P／對應DUAL SHOCK	


◆一隻十分重視球員訓練的棒球遊戲。

PLAY STADIUM 4

不滅的大LEAGUE BALL

巨猩（係星呀！）傳說！！

操作方法

按鈕	效果
方向掣	移動方向及指定壘的位置
△掣	(攻)
□掣	(攻)進壘、盜壘(守)牽制、TOUCH
╳掣	(攻)擊球(守)投球、傳送

遊戲特色

承繼了前作系統，遊戲中玩者除了可以使用實名登場的球員外，同時也可以透過「成長模式」(GROWING UP)來製作原創球員，並透過多場的賽事來提高強化原創球員的各項水平，目的當然是希望成為最強的職業棒球選手。此外，遊戲中亦包含了多個不同的遊戲模式，適合玩者的不同喜好。


◆比賽亦會在夜間進行。

模式解說

誠如前文所述，進入遊戲後，玩者可以選擇多個遊玩模式，分別計有：OPEN戰、PENNANT RACE、巨人之星、GROWING UP、HOME RUN RACE、TRIANING及TEAM EDIT。以下將把各模式的特色逐一說明。



◆遊戲中包含了多個不同的遊戲模式。

1）OPEN戰

從12隊登場隊伍中揀選自己喜歡的一隊，與電腦或朋友進行一場過的賽事，當然亦可作TEAM EDIT，同時，玩者在出賽前(泛指ORDER SELECT畫面)，亦須跟據選手的狀態來決定球員出場次序。(狀態值依次為：紅＝絕佳、橙＝佳、黃＝普通、綠＝差、藍＝非常差)



◆玩者須跟據選手狀態來決定出場次序。

2）PENNANT RACE

常規賽模式，目標當然是在聯賽中奪標，特別之處在於常規賽分15場及135場兩種，當中玩者可依據日程表來跟進賽事的進度。玩者亦可在此處作TEAM EDIT。



◆常規賽分15場及135場兩種。

3）巨人之星

以「巨人之星」內的角色進行對戰，登場角色分別有星飛雄馬、花形滿及左門豐作等，比賽形式以1對1進行，閣下能破解星飛雄馬的魔球嗎？

◆內有「巨人之星」內角色的PROFILE。

4）GROWING UP

又稱「成長模式」，主要是用作強化玩者原創隊伍的能力，特別之處是每次擊敗對手後，玩者均會獲得不同種類的ITEM，有些可以回復體力、有些則可以提高選手的守備力，透過這些ITEM，玩者可強化原創隊伍的能力。



◆完成LV1～9的挑戰後，玩者可挑戰更高段數的LV MAX。

5）HOME RUN RACE

選擇喜歡的選手，進行HOME RUN(全壘打)的練習，留意玩者只有5次MISS的機會，5次全MISS後便會GAME OVER。此外，只要每打出10次全壘打，對手的投球速度便會加快。

◆玩者只有5次MISS的機會。

6）TRIANING

一個完全為初心者而設的練習模式，玩者可選擇喜歡的隊伍來進行「打擊練習」及「守備練習」。前者針對訓練各種投球技巧的操作方法，後者則針對強化訓練玩者面對各種投球時的反應(即擊球時間的掌握)。



◆練習模式中可選擇「打擊練習」及「守備練習」。

7）TEAM EDIT

玩者原創隊伍的作成模式，在有限的金額下，玩者最多可獲得合共24人，同時玩者亦須依據選手的各項能力，包括「體力」、「球速」、「制球力」、「長打力」等，分配選手擔任最適當的位置。透過「成長模式」，可強化玩者原創隊伍的能力。



◆玩者須分配選手擔任最適當的位置。

監督模式

基本上，只要在OPTION中的「監督MODE」選擇「ON」，那麼只要在比賽前選擇「監督MODE」，玩者在比賽中將不會以選手身份「直接」參與賽事，取而代之，玩者則以監督身份在旁給與指令予選手。(在對方或自己投球前按△掣便可開啟指令)


◆攻擊時的指令



◆守備時的指令

TEXT：IKI

實況 J-LEAGUE PERFECT STRIKER2



N64最強足球2

N64
製造商：KONAMI
發售日：發售中
售價：7800日圓　容量：128M
SOC／1～4P／對應振動PAD

前言

其實早在105期「遊戲誌」，筆者已為大家介紹過有關此作的一些資料。果然，此作真的如副題一樣-「N64最強足球遊戲」，而且坊間雜誌對她的評價也甚為不俗，此遊戲的可玩性有多高，由此的確可見一斑。面對如此佳作，身為N64機主的你，相信也會把她帶回家罷！



◆N64最強足球遊戲。

◆充滿動感的OP。

操作方法

效果	按鈕
(持球及進攻時)	
盤球	方向掣
加速	方向掣＋C↓
短傳	方向掣＋A
假腳	靜上狀態下按C↓
假身	靜上狀態下按方向掣＋C↓
直線傳球	方向掣＋C↑
半腰直線傳球	方向掣＋C↑（×2）
插花	方向掣＋C↓（×2）
轉身盤球	DASH中放開3D STICK並按C←
腳跟盤球	DASH中把3D STICK作360度回轉
跳躍盤球	按Z（×2）
漏後	接應傳球時按C↓
控球	靜止狀態下按C←
空中控球	空中靜止狀態下按C←
撞牆（地波）	方向掣＋C→
撞牆（高波）	方向掣＋C→（×2）
推左走右	Z+C↓
(射門動作)	
普通射門	方向掣＋B
頂頭鎚	接應前方高波時按方向掣＋B
笠波	在射門的相反方向＋B
倒掛	接應後方高波時按方向掣＋B
香蕉球	球離腳後按Z＋方向掣
(防守時操作)	
偷波	方向掣＋A
鏟波	方向掣＋C←
食身位	與敵方球員接近後按C↓
攔截	按Z（×2）
蓄意犯規	方向掣＋A•B或方向掣＋B•C←
(守門員操作)	
自動防守	C→
切換至手動防守	C↑
接球後移動	方向掣（最多只可4步）
接球後放低皮球	C↓
接球後長傳	方向掣＋B
接球後短傳	方向掣＋C←
接球後拋球	方向掣＋A
出迎	C↑＋C→



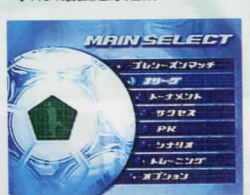
◆人物動作十分仔細。

◆比賽氣氛濃烈。

多姿多彩的模式

誠如早前介紹，本作具有多項模式，而且由於J1與J2同時登場，出場隊伍共26隊之多。加上此作追加了不少新動作：如跳躍盤球、推左走右等，故比賽時的戰術及技巧運用將更上一層樓。而在眾多模式中，最值得留意的則是本作新增的「SUCCESS模式」，故以下亦將集中介紹「SUCCESS模式」。

◆J1與J2同時登場。



◆內有多項模式。

◆各球員有不同狀態值。



◆你有信心改變SCENARIO內的賽果嗎？

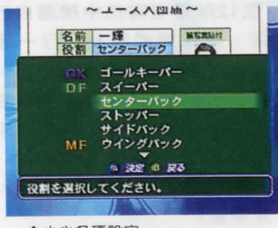
「SUCCESS 模式」點樣玩？

首先，這其實是一個選手育成模式，玩者是一名剛入隊的「新仔」（閣下可隨喜好選擇加入那支J-LEAGUE球隊），透過各項的特訓及多次實戰比賽經驗，目標是先取得球隊的正選位置，繼而是要在三年內把本身球隊昇格為TOP-TEAM，而其中玩者須要在「日本CLUB青年足球選手權大賽」、「全日本青年足球選手權」及「J青年杯大會」三個賽事中勝出始能實現夢想。



◆玩者是一名剛入隊的「新仔」。

◆選擇喜歡的樣貌。



◆小心各項設定。

要選擇最合適的訓練方法

在「SUCCESS模式」中有多項訓練方法，但是不是把所有訓練加諸於角色身上即可把角色「谷起」？答案當然不是，始終每種訓練也會有不同的體力消耗，加上玩者的體力始終有限，故此最好的訓練方法是針對角色本身的設定來作強化訓練，假設角色是前鋒位置，而且善用左腳射門，那便針對射門與短跑的能力來作特訓罷！另外，有關「魂」的秘密，原來「魂」的火餤代表角色的鬥心，火餤愈大則代表鬥志愈旺盛。



◆選擇最合適的方法訓練。



◆決定一星期的行動。

◆觀看別人對自己的評價。

TEXT：一輝

PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64



今次唔打怪獸玩養仔！



製造商：BANDAI
發售日期：發售中
售價：6800日圓　容量：256M
SLG／1～2P／對應64 GB PACK

前言

「咸蛋超人」是何許人？相信不用我介紹大家也該知道罷！而《ULTRAMAN》遊戲系列一向也是全機種制霸的其中一員，過往作品的類型亦十分廣泛，包括格鬥、動作等，但一直以來，其遊戲形式也是以打怪獸為主，然而，今次N64的最新作品《PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64》和以往有些不同，因為玩者雖然依舊是救地球、打怪獸，但遊戲重點所在已不再是如何打怪獸，取而代之，是如何育成最強的超人。



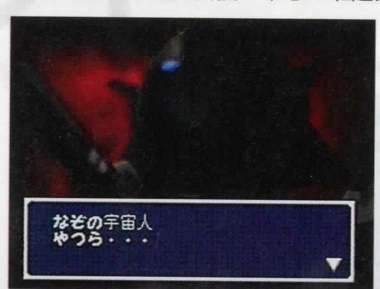
◆角色以Q版表示。

◆戰鬥畫面。

遊戲內容

這本來是和平寧靜的宇宙，一天，因為一班謎之敵人及其怪獸手下的到訪而陷入混亂的局面。據知，那班人到來的目的，是為了得到那個號稱能夠孕育最強怪獸的惑星-巴索(BASO)。超人之父知道了敵人的正體及真正目的後，便決定帶同一班超人兒子到達惑星巴索，踏上遙遠的宇宙旅程。

到達目的地後，超人之父發覺情況比想像中嚴重，敵人還會不斷派遣新力軍到達支援，單憑一班超人之力實不足以抗衡，看來這真是一場大危機！而唯一的解決方法則是創造一個能對應支援電腦「里索」的超人角色，並於STADIUM內勝出「ULTRAMAN大武鬥會」，只要能擊敗所有對手並奪得「最強戰士」稱號，則星球重見和平之日不遠矣。



◆謎之敵人登場。



◆還記得超人之父嗎？

◆平常步行畫面。

遊戲特色

首先這是一隻以育成超人為題材的遊戲，最大特色是可以利用64GB PACK及不同GB盒帶來製造不同的超人，玩法方面有點像N64先前的作品《POKEMON STADIUM》，遊戲中需不斷育成及收集超人和怪獸。途中玩者要透過戰鬥來提升超人本身的能力，此外，玩者亦須利用遊戲中的各個地方來提高本身能力，如：

1) 透過「GYM」中的TRAINING可提升本身能力。
2) 在「SHOP」中有各色各樣的ITEM，每樣均有不同用途、
3) 如看見「TOWER」，玩者可選擇入內探險。(可獲特別能力)
4) 「CAVE」與「TOWER」相同，探險中HP上限會提昇。
5) 「CLINIC」是給予治療的地方，戰鬥敗北後可在這兒回復HP。
6) 「MUSEUM」可說是超人(怪獸)記念館，你可儲齊全部101個角色嗎？
7) 只要在「COLOSSEUM」的對戰勝出便可獲得獎金，可用來製造新超人。
8) 「BASE」是敵人基地，除非對自己實力很有信心，否則請不要亂來。
9) 「GASHAPON TOWER」可說是玩者的基地，入面可製造新的超人。



◆玩者可到各個地方探險。



◆最先出場的便是元祖ULTRAMAN。



◆這是以普通製造出來的超人。

點樣先可以造出強勁的超人？

首先必須從GASHAPON機器入手，基本上GASHAPON機器分三種類，當然價錢愈貴愈好，雖然衍生來的角色不是自己決定，但所謂一分錢一分貨，難道這樣顯淺的道理你也不明白？另外，製造角色最重要的工具是GB帶，但怎樣的GB帶才能做出最強的角色？BANDAI出品？KONAMI出品？抑或老翻？雖然截稿前筆者仍未試出最佳方法，但暫時已知的方法有：GB帶《POCKET MONSTER紅版》可創造出「超人佳亞」、GB帶《遊戲王》可創造出「超人阿古魯」、而GB帶《POKEMON CARD GB》則可創造出「超人佐菲」。



◆一定要購買貴價的GASHAPON機器。



◆超人佳亞。



◆超人阿古魯。



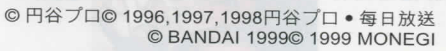
◆超人佐菲。



◆經典場面之一。超人對達達。



◆經典場面之二。超人對RED KING。



TEXT：小璘

木偶之夢

PS
製造商：TAKARA
售價：2800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG／MEM

上帝賜予的禮物



前言

一個以木偶作遊戲主的遊戲《木偶之夢》，故事是説一位會做木偶的木偶師，因為想造不出一個心目中想的木偶，所以神便賜給木偶師一個木偶。雖然這遊戲曾在103期中作出過簡單的介紹，可是遊戲的詳細玩法就在此向各位介紹吧！

木偶的能力

5歲時的學習活動及能力增長

學習活動	能力值變更
電気箱(看電視)	雜學↑
よみかき(讀書寫字)	教養↑
せいとん(整頓)	率直、藝術↑
ダンス(學跳舞)	舞蹈、容姿↑
うんどう(做運動)	運動、健康↑
おやすみ(休息)	評價↓、健康↑

■ 木偶在學習中

0歲時的學習活動及能力增長

學習活動	能力值變更
電気箱(看電視)	教養、雜學↑
はつおん(學發音)	率直↑
えほん(看故事書)	藝術↑、容姿↓
はいはい(學習行路)	運動↑、雜學↓
ボール(玩皮球)	舞蹈、容姿↑
おやすみ(休息)	評價↓、健康↑

在本作中1年有13個月、每個月有28天，玩者就要在這一年間讓木偶學習從而成長，並以參加貴族比賽取得勝利為目標。在養育時要參照多項能力值，其中有信仰、素直(率直)、運動、舞踊(舞蹈)、教養、評價、雜學、社交、健康、藝術和容姿，玩者可以進行不同的學習活動來增加木偶的能力。當中學習的活動有多於10種選擇，每項活動只可增加某方面的能力，所以一定要進行所有活動才可令木偶能「健全」地成長，不過要留意木偶所學習的活動是會隨它們的年齡增長不同的。

■ 遊戲的結局

14歲時的學習活動及能力增長

學習活動	學費	能力值變更
体育(做運動)	200	運動、舞蹈、容姿↑、教養↓
美術	200	教養、藝術↑、社交↓
武道	100	率直、運動↑、舞蹈↓
美容	200	社交、容姿↑、運動↓
舞踏(學跳舞)	300	信仰、舞蹈、社交↑、雜學↓
音樂	200	信仰、藝術↑
教養	–	教養、雜學↑、信仰、率直、藝術↓
家事(做家務)	100	率直、雜學↑、容姿↓
休養(休息)	–	健康↑、評價↓

貴族的比賽－－SALON

「SALON」是在木偶成長至第三階段時，由4月26日開始每個月也舉行的比賽。比賽的內容主要分唱歌和演戲，每月輪流舉行，而每次是需要2000G才可參加，若得勝便可以得到一定的獎金；玩者可以在比賽之前為木偶作好準備。



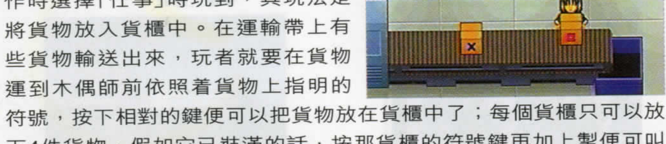
■要努力才可以在比賽中勝利的

避開獅子的追捕

主角和木偶在一次到馬戲表演時，因那裏的獅子逃走出來而被牠追捕着，主角就要帶木偶逃走了。玩者在遊戲中，依照着畫面中的符號順着逃走的路線按下適當的掣便可逃走，當逃走到終點便算逃走成功。

MINI GAME

做兼職



這個遊戲可以在決定一星期的工作時選擇「仕事」時玩到，其玩法是將貨物放入貨櫃中。在運輸帶上有些貨物輸送出來，玩者就要在貨物運到木偶師前依照着貨物上指明的符號，按下相對的鍵便可以把貨物放在貨櫃中了；每個貨櫃只可以放下4件貨物，假如它已裝滿的話，按那貨櫃的符號鍵再加上掣便可叫貨車送走它。玩者每次完成一個動作也可以得到金錢的，若放一件貨物可以得到20G，而運走一個貨櫃就可以得到500G。

入火場救人

這個遊戲是要靠發生特別事件才可進行，事件是發生在木偶己長大成第3型態的時候。有一天晚上，木偶師發現木偶突然失蹤(選擇「さがしに行く」)，後來發現在距離主角不遠的房屋發生火警，而木偶就在那裏準備救屋主的狗，由於主角十分擔心它，便衝入火場救它(選擇「助けに行く」)，MINI GAME亦開始進行。玩者要在火場中按「○鍵」避開火焰，上2樓就按上鍵便可。

收獲祭的收獲

在收獲祭那天，若到街上和婆婆説話，便可以玩這遊戲了。玩者只要控制着木偶，按左右鍵來接下禮物或避開襲擊便可，留意木偶只可以被襲擊3次，失敗了就算GAME OVER，而每份禮物是有100G在內的！


■與木偶一起發生的特別事件

ROCKMAN 名作再臨！

TEXT：一輝

PS 製造商：CAPCOM
發售日期：發售中 售價：182圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ACT／1P／MEM／對應POS／對應DUAL SHOCK

前言

相信有玩開動作系列的朋友也必定聽過《洛克人》的名字，這是一隻十分暢銷的遊戲。這點可以從她出完一集又出另一集的例子中看出，大家可能有玩過最近數集作品，但機齡較淺的讀者則未必接觸過這經典系列的頭數集。時至今日，廠方終於在PS上推出號稱其系列難度最高的原點作品-《洛克人》。


◆操作十分簡單。

◆系列難度最高的作品。


◆「提示模式」中滿有情報提供。

遊戲內容

話說在西曆200X年，人類以人型機械人作工業用途，這本來對人類生活帶來莫大便利。可是，一天，這6台由蘭特博士發明的機械人在不知甚麼因由的情況下發生「暴走」，並紛紛向人類進行襲擊。在查明真相後，發現原來事件背後的元兇是邪惡的天才科學家威利博士！為了阻止其野心，博士只好把一向視為己出的家用機械人「洛克人」改造成戰鬥型機械人，並將消滅邪惡的任務委託給「洛克人」‧‧‧‧

◆玩者可自由選擇版面。


◆可創作自己的BOSS。

◆每個版面也有不同特質。

◆創造最強的武器。

遊戲特色

雖然這是一隻橫向動作遊戲，但由於今集的《洛克人》基本上是FC(任天堂)移植版，故在操作按鈕方面也十分簡單，以十字掣移動，配合╳掣跳躍及□掣攻擊已可令角色做出多種動作。當然，為了親切玩者，PS追加了△掣作連射及L1R1掣作武器選擇，令各位操制得更得心應手。遊戲中玩者可自由選擇版面，每打敗一名BOSS後，玩者便可取得其武器。除了「完全移植」的「原作模式」外，PS版更追加了「提示模式」，在每個須特別留意的地方亦有提示，好處是無疑減低了難度，方便初次接觸這遊戲的玩者。最後，PS版亦對應POCKET STATION，內藏多款小遊戲，其中最注目的當然是可創造自己的BOSS及武器。

(但必先DOWNLOAD有關BOSS的DATA)

TEXT：棒球之鬼福田(假的)

SIMULATION 職業棒球'99
齋用文字都可以打棒球

PS 製造商：hector
售價：5800日圓 發售日：99年7月22日
容量：CD-ROM 記憶：12 BLOCKS
SLG／MEM／1人

就讓你踏上成為監督之道

需要揮動球棒、在球場內四處竄跑的棒球遊戲大家可能玩得多了，但是比較靜態只用輸入各種指令的又有沒有試過？其實是有廠商曾經推出過模擬性較高的作品，而這隻《SIMULATION職業棒球'99》就是其中一個選擇，不論你運動神經高低與否今次所講求的是戰術判斷能力，大家要好好運用你們的腦袋啊。

■HOME RUN呀

只要給予適當指示便可取勝

棒球比賽的規則筆者不會花唇舌去解釋，簡單地說在每個回合兩隊球隊會分別扮演攻守一方，當玩者球隊是進攻那邊時只要替擊球手設定好攻擊模式，例如「拼命捕捉球路」、「全力一擊」或「盜壘往2壘」等，當然這要視乎球員的能力特性來決定。至於在防守時，玩者除了要判斷守備陣式外還要應因投手的能力，來決定目標位置與及這是直線球還是變化球。

爭奪聯賽總冠軍

遊戲模式方面，玩者可選擇的分別有公開戰、全季聯賽和日本系列賽3種，而供給使用的球隊則全部為現役大聯盟成員。顧名思義，公開戰即是隨便抽選兩隊球隊進行一場比賽，玩者可設定比賽的各種環境如球場和回合數等，適合純粹想玩一兩局的普通玩家；全季聯賽是可讓玩者進行多達135場球賽的大型模式，這種真實性絕對能令投入感大增；日本系列賽則是從東西聯盟中各自挑選一隊出來作賽，這個7場4勝制的模式有點像對抗戰。


■打足135場的全季聯賽模式



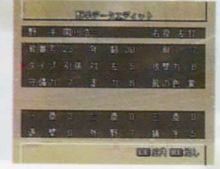
■阪神老虎VS讀賣巨人！

■監督模式，快點下指示吧

■要決定投球路線的捕手模式

讓他們變得更強吧

雖然遊戲中的球員能力是參照現時實名球員來設定的，可是當踏入季中時相信會有球員的強弱產生變化，有見及此遊戲便提供了讓玩家更改收錄球員能力的模式，以切合實際情況。


■自行改動球手資料

即使不看比賽亦可？

假如要進行全季聯賽模式，若想到那135場比賽所需要的時間，估計大家額頭必定會流出一大滴汗吧！因此遊戲亦設定了刪去比賽畫面的系統，單憑相方數據來計算比賽情況，可節省不少時間。


■刪去比賽場面，更快知道結果



MDK

PS	
製造商：Shiny	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/ANALOG	

是由電腦移植的PlayStation遊戲。當中玩者所控制一個懂得射擊以及滑翔的外星人，而目標就是從好戰的エイリアン手上取回地球的支配權。雖然遊戲只是直線（沒有分支）進行，但玩者將會感受到一份特別爽快感。



成為救拯地球的最後戰士

怎樣解決敵人

首先在遊戲中所出現的宇宙人都是同樣的，而其攻擊方式分為用LASER GUN作遠距離攻擊以及手持炸彈同歸於盡兩種，另外還有坦克車和戰鬥飛機等的攻擊兵器，不過最應該盡快解決的是擺放在陰影處的宇宙人生產器，其次就是坦克車。最好解決的它們方法就是利用L1和R1作不斷的左右橫移，以有HOMING的CHAIN GUN來擊倒他們。

SNIPER KURT的用處

雖然CHAIN GUN可以擊倒在遊戲進行中出現的敵人，但亦有一些地方是沒有效果，好像宇宙人身處在建築物的頂部指揮戰鬥機、身處在有防彈玻璃的房間等等，前者都可以利用SNIPER作攻擊，但後者則需要按L2掣來更換使用SNIPER炸彈，投進氣風管道來攻擊。

ITEM的使用

在遊戲中的ITEM共有18種之多，而有一些ITEM是屬於SNIPER或NORMAL的武器。首先NORMAL的是屬於比較沒有特別效果的炸彈，以及一個紙板公仔，而SNIPER則是一些有HOMING效果的導彈及炸彈。當然其中會有可以用作回復體力的ITEM。



TEXT：小璘

夏色劍術小町

PS	
製造商：NEC INTERCHANNEL	
售價：6800日圓	發售日：預定冬季發售
容量：CD-ROM	記憶：未定
SLG／MEM／對應DUEL SHOCK	

劍道與愛情的決鬥

STORY



主角的名字叫伊達將明，他是就讀在桂木館學校的一位高三學生。就在這最後一年的高校生涯裏，他就要為在校內所參加的課外活動「劍術部」，參加全國校際劍術比賽。為了這個比賽，其中四間學校和主角的學校一起舉行一個一連七天的夏令營。在這幾天內，玩者可以對主角的劍術作出最後訓練，當中他將會遇到不少可愛的女孩，其中有主角的劍道部經理人、主角的青梅竹馬朋友，和一同參加夏令營的對手，玩者當然可以藉此機會認識她們啦！而在夏令營的最後一天，將會有一個「五校戰」的比賽，主角可否在比賽中勝出呢？又能否在這幾天內，與心儀的女孩發展一段浪漫的愛情故事呢？



■可愛的角色們

SYSTEM

由於主角要在七天內進行「特訓式」的生活，時間相當緊迫，所以每天都會有12個行動指令，玩者就要編排主角每天其中6項行動。當中有跑步和掌上壓等體能訓練，另外亦可選擇自己練習或與友校的同學練習，不過若想和其他學校學生一起練習，就要看看大家同一段時間內所練習的項目是否相同了。另外在

校名	金龍	火村	永天館	明土	桂木館
早朝					
午前					
午後1					
午後2					
夕方					
夜					

■其他學校會到那裏練習呢？



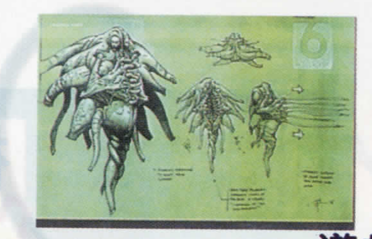


■進行訓練中

遊戲進行中，玩者將會遇到一些特別事件，這時可以就角色的說話作出回應，從而增加角色對主角的好感度。

*圖片為開發中畫面

TEXT: 一輝



PS	
製造商: STING	
發售日期: 10月28日	售價: 6800日圓
容量: CD-ROM	記憶: 3 BLOCK
RPG/1P/MEM	

BAROQUE 歪んだ妄想

BAROQUE歪曲妄想

充滿異樣風格的RPG

充滿詭異氣氛的世界觀

記得於大約一年前SS曾推出過一隻甚為「另類」的作品《BAROQUE》，內容是描述在未來的世界，因為受到「大熱波」--一次世界性的大破壞，世界頓變得混沌一片，到處均有異形生物寄生，人們的心志被徹底扭曲。然而，這個世代中只有一人尚未受到影響，那就是本篇的主角。雖然他已經失去了所有記憶，但在其內心中尚帶有絲絲的罪疚感。他曾經竭力尋求自己的身世，可惜仍是不得要領；這時，他從別人口中得知遠方有座「神經塔」，似乎這是解開身世之謎的唯一途徑。於是，從上級天使手上取得「天使槍」後，他便一步步走向這座「神經塔」····



遊戲特色

首先，作者是以第一身視點來進行遊戲，在這個會「自動生成」(RANDOM)的「神經塔」內不斷往下層走。迷宮內有多種造形不同的異形，而且遊戲採用了「MULTI SCENARIO」系統，故事發展會因玩者行動不同而有所改變。當然，亦少不了特別事件及途中給予玩者提示的角色。







PS版追加點

首先，為了顧及初心者，PS版會引入一個「遊玩講座」，教援玩者各種戰鬥技巧，同時會追加一個難度更高的「地獄模式」。另外亦會追加方便冒險的「自動繪圖」功能。當然亦會追加新角色、新迷宮及新MESSAGE，保證不會令前作玩者失望。除此之外，廠方亦活用了PS的圖像表現功能，遊戲中CG動畫片段的質素亦會大為提高。最後，為了增加遊戲耐玩性，PS版亦追加了「ITEM LIST」及「SCENE LIST」兩個新項目，讓玩者可以收集遊戲中的道具及各精彩場面。

山路賽車MAX G

第三次「山卡啦」賽車大賽

峠MAX G

峠マックス G

TEXT: 一輝





PS	
製造商: ATLUS	
發售日期: 未定	售價: 未定
容量: CD-ROM	記憶: 1 BLOCK
RAC/ 1～2P/ MEM	

前言

相信各位喜歡賽車(或賽車遊戲)的朋友，也必定聽過這個被人稱為《山卡啦賽車》的遊戲系列罷！與其他賽車遊戲不同，由於賽道大多在山路上進行，故又特別強調以「甩尾」方式來入彎。這亦可說是《山路賽車MAX》遊戲系列的特色罷！繼前作於一年前推出後，製造商ATLUS亦終於宣佈推出其系列最新作。



比前作更充實的故事模式

記得前作中，玩者須和不同對手在各條賽道上進行比賽，只要在比賽中勝出便可獲得獎金，用來購買零件作改車之用。然而，故事性方面仍略嫌不足，反之，今集的故事不再以比賽勝出為主，取而代之，在不同劇情中玩者要完成一定條件始能通過該版，這樣一來，比起單以比賽爭勝，遊戲的故事性則顯得更濃烈。

新一集的變更點

一隻受歡迎的遊戲，通常製造商也會「食住個勢」推出續篇，同時，由於續集的製作時間較長，故遊戲整體上也有較好的表現。《山路賽車》亦不例外，前作推出後坊間亦有不俗反應。然而，由於本作是系列的第三集，若不求突破難免予人「流水作業」的感覺，是以，本作將有以下的變更點。









令人興奮的真實車種

《山路賽車》系列一向最為人所津津樂道的，可說是登場的真實車輛，以今集為例，遊戲中共有五十部以上的車輛以實名登場，如有「國產車最強」之稱的R32 SKYLINE GT-R、以及現時成為熱門話題的S2000等。能夠駕駛這些名車在山路中飛馳，實在令人興奮。

自由組合樂趣多

通常喜歡賽車的人也喜歡所謂「砌車」(即改裝零件也)，本作的另一個最大特點可說是玩者能夠為賽車作自由的零件組合，憑籍不同的零件組合，玩者可以創造出屬於自己的賽車，向最高速度挑戰罷！

TEXT：AMI
協力：小璘
鳴謝：SNK ASIA LIMITED

POS／SLG
發售商：SCEI
發售日：發售中
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆



前幾天，我第一次在遊戲機中心內玩跳舞機，那天還跟里繪、鈴奈、MS和小璘一起跳哩！可惜小女子的舞姿太差勁了，令鈴奈她們要陪我跳「青蛙舞」，真的不好意思……不過幸好現在已沒有太多人看跳舞，否則……看來要和鈴奈一起練跳舞了。

這遊戲主要是以PocketStation進行遊戲，它就像《TOMAGOCCHI》般利用REAL TIME來與機內的生物遊戲，可是它就比《TOMAGOCCHI》人性化，雖然不用無時無刻地照顧它，不過若玩者教它說話後，它便會向玩者說出一些像人類的說話，十分可愛。

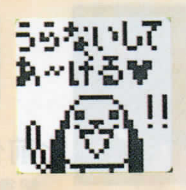
教「POKEPI」說話吧！

想跟它們玩嗎？那就首先要在PlayStation內選擇好和哪位「POKEPI」玩，在遊戲中有5種不同種類的「POKEPI」可以讓玩者選擇，當選擇好後再儲存在PocketStation內便可。而遊戲的玩法就是教「POKEPI」說各種說話，它便會圍繞着所輸入的資料和你說話了，有時它會「自以為是」的說出一些與真實無關的說話，十分搞笑。我就曾經試過輸入了一些喜歡的偶像名稱入內，之後它就經常和我說一些有關那偶像的說話，例如「他很有型」、「若可以和他結婚便好了」等；另外若教它打招呼，它亦會用這些說話向你打招呼的。

可愛的「POKEPI」們

給「POKEPI」的指令

由於在遊戲內「POKEPI」會向玩者說話，而它又只會說日文，所以各位若懂日文是比較容易玩的。不過若不懂日文的話，現在就解釋一下在PocketStation內的指令，希望可以幫到各位吧！



ことば入力

這個就是教「POKEPI」說話的指令，當中最多可以輸入6個字母，那些字母有日文、英文、數字和符號，各位可以輸入人名、書名、動物、地方和打招呼等說話。當輸入好後，便可以再說給它知其意思，那麼以後在和它說話時就會用這字的了。

ゆうめい人	名人
人のなまえ	人名
しょくぎょう	職業
団体名	團體名
するコト	做的事情
行くドコロ	地方名
たべもの	食物
のみもの	飲料
生きもの	生物
曲名	歌曲名稱
見るモノ	看的東西
つかうモノ	使用的東西
身みつける	衣服
のりもの	交通工具
あいさつ	打招呼說話
ギャグ	笑話
体の一部	身體一部分
びょうき	疾病名稱
やっぽやめ	不教「POKEPI」說話

あそび

若各位選擇這個指令，便可以和「POKEPI」一起遊戲（選擇「クイズ」）。其玩法就是由「POKEPI」給一些提示，玩者就依照它的提示而回答它，答對便可得分，答錯就沒有什麼影響。這些問題的內容其實全是玩者教「POKEPI」的說話，若各位怕忘了輸入了什麼說話，不妨用紙記下它們吧！另外，各位亦可以和其他PocketStation進行通訊遊戲的，選擇「しりとり」便可以與朋友玩接尾令這遊戲了。





めいし

單是自己一人玩也會覺得有點悶的，若大家的朋友也有PocketStation的話，那就可以將朋友的資料輸入在自己的PocketStation內，當它再放入PlayStation內玩時，便可以觀看朋友們的資料了。





♥♥♥

在這裏是可以觀看「POKEPI」的資料，當中有它的名稱、它的IQ值、和「POKEPI」玩遊戲的分數及飼養（？）它的日數。在此順帶一題IQ值就是玩者教它的說話總數，而遊戲的分數就是以「POKEPI」的IQ值來計分，若可以只看一個提示便可答對問題，就可以有IQ值的全數作得分，若要看兩個提示才可答對，便會得IQ值的一半分數，如此類推。



せってい

各位可以在這裏設定聲音和文字顯示速度。

もどる

取消輸入任何以上的指令。

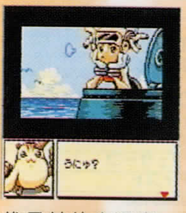
NGP／AVG
發售商：SACNOTH
售價：3800日圓
發售日：8月19日發售
期待度：☆☆☆



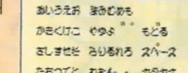
DIVE ALERT BERN編／DIVE ALERT REBECCA編

未來水世界？

在遙不可及的未來，宇宙中有一顆新星誕生，令地球在地面上的建築物和生物也消滅，亦由於這個原因而使南北兩極的冰塊溶化，令整個地面也被水淹沒。而有幸仍然生存的人就研究了武裝潛水艦ASS，同時亦創造出一叫「CurDeusHomo」(簡稱CDH)的主電腦，其設計目的是讓地球重現陸地，令人類可以好好地生活。







讓地球回復原來的樣子吧！

遊戲中的主角BERN或REBECCA，為了找尋其他生存者而乘坐戰艦，在艦中會有一名有自己思想的電腦領航員與主角一起同行；玩者就可以在遊戲開始時從6位領航員中選出一位，同時亦可選從4艘戰艦中選出一艘來乘坐。

主角就在地面被水淹沒後的半年中，不斷地嘗試找尋其他生還者，可是還未找到，令主角十分沮喪。就在這時，主角就收到一個來自不遠的地方所傳出的求救信號，「若不是由人類發出來的話，又會有誰能發出呢？」，主角就以這樣的信念，急不及待地乘着戰艦，向發出求救信號的地點進發。後來主角在救人時遇到一個三人組，原來他們和剛被救出的人，全部也是一個反對CDH組織「RESISTANCE」的成員。主角那麼渴望地球重現陸地，當然反對RESISTANCE了，可是以其能力是暫時不能對付RESISTANCE，所以他便到ASS補給船艙進行練習，在那裏有多項模式讓各位選擇，其中有售賣ASS配件的道具屋、練習操作模式、設定配件、執行調查等任務的模式、MINI GAME等。



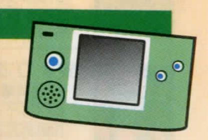
ASS的操作

遊戲主要是操控主角所乘坐的ASS進行前進或攻擊敵人；而操控的畫面是類似雷達的畫面，以主角的ASS作中心點，用方向鍵作前後左右的移動、A鍵作發出炮彈。

NGP／ACT
發售商：NAMCO
發售日：8月26日發售
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

PAC-MAN





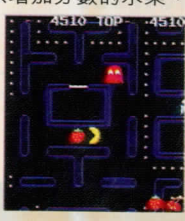
食鬼食物

遊戲玩法跟一般的《食鬼》遊戲一樣，各位只要利用方向鍵控制着食鬼，以前後左右的移動避開其他敵人，並吃掉畫面中的食物(黃點)便可勝利。當中除了有基本的食物外，還有一些吃後可以對付敵人的食物和可以增加分數的水果。

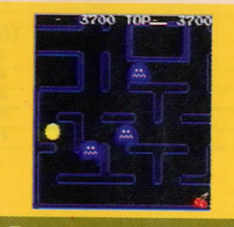


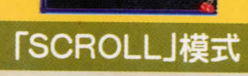


各位對《食鬼》這個遊戲名稱也不會感到陌生吧！這個以食鬼來吃畫面上食物、玩法簡單但卻很好玩的遊戲，無論是小朋友或大人也應該在不同的機種內玩過。而現在它將移植在NEO GEO POCKET COLOUR內，各位又可以有多個機種選擇了；另外，本遊戲對應一個叫「CROSS RING」的控制器，它將會隨遊戲一同附上，若把它安裝在方向鍵上就可以方便控制食鬼的移動，相信這可以是吸引各位玩者購買的因素。








「SCROLL」模式



「FULL SCREEN」模式

遊戲模式

遊戲分「SCROLL」和「FULL SCREEN」2個模式，前者的食鬼是在捲軸的畫面上移動，這樣可以令畫面可以大一點，看得較為清楚；可是若各位怕敵人在附近出現時不能及時看到的話，那便可以玩後者「FULL SCREEN」模式，那個畫面是可以看到整個遊戲版面，玩者就可以看到還有哪裏的食物還未吃。

WS／ACT
發售商：CAPCOM／BANDAI
發售日：9月22日發售
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

ROCKMAN & FORTY



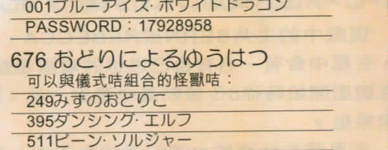
著名動作遊戲《ROCKMAN》將於WONDER SWAN內推出，這次將會有2位主角出場，其中一位當然是ROCKMAN了，而另一位就是FORTY。他們在本作裏分開2個不同的故事進行遊戲，令各位可以用兩種身份來玩同一個遊戲。而此遊戲是可以進行通訊遊戲的，到時各位可以約朋友一起玩了。



GB／ETC
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆☆
© 集英社／高橋和希
© 1999 KONAMI

遊戲王 闇界決鬥記2

雖然在上期的《攻略資訊港》中，已刊出了大部份遊戲咭的取得方法和密碼，可是在遊戲當中十分有用、卻又十分難得手的儀式之咭又沒有太多資料，現在就刊出有關那些咭的PASSWORD，各位就可以利用自己的DC去換咭了。另外亦刊出可以與儀式咭組合的怪獸咭讓各位在比賽時使用，不過要注意一定要將3張怪獸咭放出來，然後再使用它才可以將它們合併成強勁的咭的。



665 せんねんのたてのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
255ブリヴェント·ラット
296ワンアイド·シールドドラゴン
629よろしネズミ
PASSWORD：83094937

666 ヤマドランのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
029マウンテン·ウォーリアー
031デビル·ドラゴン
101じゃえんのつばさ
PASSWORD：29089635

667 ゲート·ガーディアノのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
371らいましんーサンガ
372ふうましんーヒューガ
373すいましんースーガ
PASSWORD：56483330

670 カオスのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
027ルイーズ
038あんこくきしガイア
058クリボー
PASSWORD：55761792

671 ゼラのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
085やみまかいのはおう
298まとうをもつじゃりゅう
377ガーゴイル·パワード
PASSWORD：81756897

673 ライオンのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
201キラーパンダ
403レオグン
483ガルヴァス
PASSWORD：54539105

674 あくまかがみのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
186ミラージュ
261デーモンズ·ミラー
595アプソリューター
PASSWORD：81933259



675 きゅうきょくりゅうのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
001ブルーアイズ·ホワイトドラゴン
001ブルーアイズ·ホワイトドラゴン
001ブルーアイズ·ホワイトドラゴン
PASSWORD：17928958

676 おどりによるゆうはつ
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
249みずのおどりこ
395ダンシング·エルフ
511ビーン·ソルジャー
PASSWORD：43417563



677 ハンバーガーのレシピ
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
014ぎゅうまんじ
295バイオ·プラント
547グリグル
PASSWORD：80811661



678 せんねんげんじんのふっかつ
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
003サイクロプス
064タイガー·アックス
453せんねんゴーレム
PASSWORD：16206366



679 ローのいのり
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
160マグネッツ1ごう
161マグネッツ2ごう
535クワガー·ヘラクレス
PASSWORD：43694075



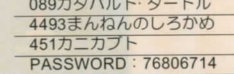


680 3ぼんツノのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
006グレムリン
047サイカー
571みつりんのこくりゅうおう
PASSWORD：79699070

691 エビルナイト·ドラゴンのふっかり
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
168あんこくかえんりゅう
294まそうきし　ドラゴネス
604イビル·ラット
PASSWORD：39411600



692 かめのちかい
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
089カタパルト·タートル
4493まんねんのしろかめ
451カニカブト
PASSWORD：76806714





693 かめんのけいやく
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
102やみのかめん
182かめんどうけ
220かめんまどうし
PASSWORD：02304453



694 チャクラのふっかつ
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
178キラー·ザ·クロー
269はかいしん　ヴェサーゴ
288ダーク·アーティスト
PASSWORD：39399168



695にんぎょうのぎしき
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
166なぞのくぐつし
405キラー·マシーン
416ブローカー
PASSWORD：05783166



696ジャベリンビートルのけいやく
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
052ヘラクレス·ビートル
480クワガタ·アルファ
533クワガー·ヘラクレス
PASSWORD：41182875



697 ガルマソードのちかい
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
239ヴィシュワ·ランディー
378ふくしゅうのソード·ストーカ
621サキュバス·ナイト
PASSWORD：78577570



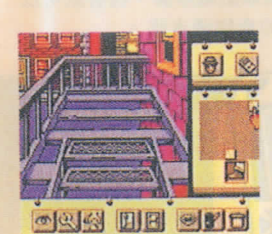
698 コスモクイーンのいのり
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
266つるぎのじょおう
635じょおうのかげむしゃ
638こうようのじょおう
PASSWORD：04561679



699 スカルライダーのふっかつ
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
146ドクロのじいん
479コカローチ·ナイト
485コロガーシ
PASSWORD：31066283



700 ようさいクジラのちかい
可以與儀式咭組合的怪獸咭：
436ホワイト·ドルフィン
441サイボーグ·バス
542ナイル
PASSWORD：77454922



GB／AVG
發售商：KEMCO
發售日：預定9月發售
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆
© 1999 KEMCO／IVI

DEJA VU





各位有沒有想過到洗手間「方便」也會被人誤會為殺人兇手呢？本遊戲的主角就是因為一次上洗手間時，突然被人打暈了，其後在他失憶後更被人怨枉是殺他的好朋友的兇手，由於他已失憶，那他當然不能交出證據去証明他沒有殺人了。現在他唯一的做法，就只好利用他沒有失去到的記憶，四周進行調查，希望能夠找出有力的證據去洗脫他的嫌疑。

COMICS ZONE 香港篇

TEXT：J.J

《拳皇'99》之後是《BIOHAZARD 3》！

許景琛、李中興的遊戲漫畫王國



天行社

許景琛、李中興這對老拍擋離開玉皇朝創立天行社，不知不覺已有數個月的日子，然而，他們的成功卻超乎了不少人的預計，在創業作《街頭霸王EX 2》推出兩個多月後，第二套推出的作品正是擊敗無數對手而取得的《拳皇'99》，今次我們便很高興能夠訪問了李中興先生，看看他們在遊戲漫畫市場沿用的一種「計算得來的勝利」，同時還得到他透露將會推出《BIOHAZARD 3》漫畫版這個驚人消息！

興＝李中興先生　J＝J.J

經過計算的延續

J：其實你們是基於甚麼理由，來決定以延續的手法將「皇朝」年代的《街霸III》發展成現在天行社《街頭霸王EX 2》的故事？

興：這是我們經過計算而決定的。或許我由初代的街霸漫畫說起吧，當時我們採用不太依照原設定的方法製作街霸漫畫而成功，之後相隔了五、六年時間，中間經過《赤蠍13》及《超霸世紀》而來到《街霸III》的時候，我們亦曾出現過相似的難題——到底用回街機的設定還是延續玉郎時代的故事；舊設定相隔的時間太長，而且用舊設定的話，各人都已有一定的功力，這種設定下畫出來的漫畫是不會好看的，但過往的街霸漫畫亦的確是成功了，倒不能將主角們視作不懂武功的人重新開始故事，這樣會令讀者難以接受，最後我和許景琛決定將兩人的實力設定在中等程度來開始故事，可惜當這故事接近完成時，卻因為合約的問題而未能將故事告一段落，到我們創立天行社着手製作《街頭霸王EX 2》的時候，又再遇上同一問題，新創作的話固然會有新鮮感，但要讀者從頭適應一次的話，失敗的可能性亦很大，加上這次相隔的時間實在太短了，於是便決定以初期延續、後期全新的方式來開始《街頭霸王EX 2》的故事。

J：但結果你們認為是否成功呢？

興：只能說是不俗，但話說回來，當我們創立天行社之後的那段時間，全香港的本地漫畫銷量都有所下調，即使是一些著名的主筆的作品亦往往只有一萬數千銷量，再加上「玉皇朝」亦有他們自己的街頭漫畫，基於他們的質素本來就不弱，亦能利用大公司的優點送鐵公仔刺激銷量，我們這邊的《街頭霸王EX 2》在街機方面相比之下較弱，雖然我們相信在銷量上是佔優的，但說到底也是一個兩敗俱傷的局面。

憑實力取得拳皇版權

J：可否透露一下你們為甚麼可以擊敗眾多本地漫畫公司而取得《拳皇'99》的漫畫版權？



興：這可以說是基於SNK對於我們對遊戲機的「熟悉」下的決定，相信有不少看你們這類遊戲雜誌的本地漫畫迷，也會看得出有些遊戲改篇漫畫未能給人和遊戲相近的感覺，又或是皇朝最近推出的「恐龍危機」也好，在時間方面亦未能配合遊戲的推出，加上有一點大家可以肯定的是，當拳皇在街機處於最強勢的時候，我們



推出的街霸漫畫在銷量上仍不會和拳皇的漫畫版相差太遠，自然是讀者對我們有着一定的信心，雖然當中還有其他的因素，但對遊戲的熟悉的確是令生產商方面選擇我們的一個重要因素。

J：你會如何評價「鄺氏」年代的拳皇漫畫？

興：鄺氏的拳皇最初是在一種全無壓力的情況下開始去做，這就有如我和許景琛最初做街霸漫畫時一樣，雖然有很多人都不看好，但卻有一群年輕讀者的協助，相比之下，我們當年街霸的讀者現在都長大了，而他們那邊已經是另一代的年輕讀者，這群人的力量是很強的，雖然不會令其他漫畫的銷量下降，但他們的銷量卻可以上升得很快。

另一方面，鄺氏的拳皇在成本方面控制得很好，多種特別版都給人很抵的感覺，而他們的主筆□覲榮對遊戲非常之熟悉，但在構圖及助理團方面就明顯較弱，或許我順道告訴你為何我們的拳皇漫畫會有一種鄺氏年代的影子吧，那其實也是經過一種計算的方法而決定出來的，為甚麼許景琛寫了街霸那麼多年，其他人仍然無法及得上他的銷量，那是因為許景琛所畫的街霸造型是成功的深入民心，而鄺氏的拳皇也是成功的深入民心，因此即使找來馬榮成去畫拳皇，亦只會吸引到馬榮成的讀者而並非拳皇的讀者，於是在面相方面就必定要用回當年成功了的一套，而我們則專注在實景及構圖方面下工夫，事實上我們初期亦曾經試過用許景琛的畫法去畫，但得出來的結果是一套很重「街霸」味的「拳皇」，而且拳皇亦一向給人一種「邪」的感覺。

無自由創作下的好與壞



J：你所指的是拳皇和街霸相比之下顯得較為陰森嗎？

興：對，街霸可算是較為剛陽、正氣，而拳皇的成功，有很大程度可算是在於八神庵那種陰森可怖的感覺。

J：那麼，現在天行社版本的《拳皇'99》，會否在故事、人物等某些方面是加入了你們自己的特色的？

興：《拳皇'99》和街霸有一個很大的不同，那就是在故事方面我們要依足日本方面的原設定，不可能無厘頭地自創一招八神的波動拳出來，不可能像街霸那樣創作一些「昇能霸拳」之類的招式，不過這亦不一定是錯誤的，因為我就聽過不少讀者的意見認為《拳皇'98》是因為沒有故事背景，於是銷量就開始下降，所以廠方的這設定亦很可能是正確的，從另一個角度來看，亦可能是因為街霸的設定較為簡單，但拳皇本身已有頗詳細的設定，改動的話會令讀者出現反感，反而我們會着重於某些人物為何會懂得某些招式這一點。

J：或許我們轉個話題吧，回想起當日《街霸III》的時候，你們是推出了不少特別版的，那麼《拳皇'99》又會否沿用特別版這種出版方針？

興：我想應該會減少一點的了，我所指的少是在「量」的方面，因為特別版仍有很大的發展空間，例如這個。

(李中興接着便按動了桌上的一組電路板，發出的竟然就是八神庵的說話及他的笑聲！)

興：以這個為例，我們可能會以一些較特別的方式放進書內，但數量就不會太多，一來是不希望讀者有搶錢的感覺，二來亦希望他們會有珍貴的感覺，三來亦可降低我們的風險，又例如是拳皇創刊號的「九皇戰隊特別版」，讀者是很受落的，我們以後亦會較著重推出一些「創作」的特別版。話說回來，遊戲漫畫的特別版是年輕讀者較易接受的，以成年讀者為對象的漫畫若推出特別版，其實是有一定程度危險的，你也不會認為一個地盤工人會熱心購買一些特別版吧，加上他們在創作特別版時會較為發揮，相反遊戲機漫畫就容易得多了，例如聲音就已經是遊戲機漫畫的專利了，但接下來的特別版應會集中在商品而非印刷品，因為印刷品方式的特別版其實已經去得很盡，當年皮的、毛的甚至是金屬的也試過了，當我們第三本作品推出時，各位便會清楚了解到有甚麼特色的了。

J：可否透露一下你們接下來會有甚麼特別版推出？

興：首先我們會繼八神之後推出K'的鐵公仔，此外亦構思一件可令八神的手着火的商品。

J：不知道你們對《拳皇'99》這遊戲本身是有何看法的？

興：《拳皇'99》在整個系統上都比以往強化了，援助攻擊這種設計亦很有趣。

J：那麼在整個《拳皇》系列中，你最喜歡的又是哪一集？

興：我覺得《拳皇'97》在當年來說是最高峰的一集，《拳皇'98》只不過是集大成之作，至於《拳皇'99》就終於有所突破。

J：人物方面又怎樣？

興：新人物K'不錯，而他們在人物着色方面所用的方法也和街霸有着明顯的分別，街霸那種動畫式的着色方法給人較為偏向低年齡用家的感覺，而拳皇那種點色的方法則較為像真、令人有一種戰鬥的感覺。

J：就暫時的反應來說，《拳皇'99》算是成功嗎？

興：不錯吧，在新書來說銷量已經是相當突出的了。《拳皇》漫畫的一個好處是每年也會有新一集街機推出，這會令讀者有一定的期待。

已取得《BIOHAZARD 3》漫畫版權

J：其實你們天行社自從《街頭霸王EX 2》之後，已取得了《拳皇'99》的版權，那麼下一步會否再有甚麼新作推出？

興：其實《鐵拳》我們已經有很大機會取得版權推出漫畫，但因為之前漫畫版的銷量實在太低，加上這遊戲在街機時的反應無可否認是不理想，只是到了PS版推出時才出現熱潮，所以我們會希望能配合家用版來推出。我有一套理論是日本人亦很認同的，那就是當你想取得一個遊戲的漫畫版權時，不應只一味去說哪個遊戲很「勁」，而是要指出哪個遊戲「勁」在甚麼地方，你會如何去配合它，例如鐵拳的設定上有一種「十連技」，這在當時的漫畫版是沒有發揮出

來的，這就正如當年我和許景琛寫「街頭霸王」的時候，為甚麼能打敗市面上其他同類漫畫？那就是因為我們能令人感覺到我們是熟悉那個遊戲的，而並非現時一般遊戲改編漫畫那樣只強調主筆風格。

J：我聽聞你們好像在商討《BIOHAZARD 3》的版權，是否真有其事？

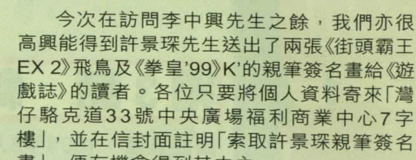
興：這是真的，而且我們亦打算會趁這機會搞一個《BIOHAZARD 3》的比賽，不過詳細的內容就仍在構思中，暫時希望搞一次讓一大班人同時玩《BIOHAZARD 3》的大型比賽，所花的時間就可能要較多，但就肯定是從未有人試過的比賽方法。

J：那麼漫畫方面會打算在甚麼時候推出？

興：現時預計會在比賽當天(10月1日)正式推出，8月底的時候亦會先行到日本試玩，而這個亦將會成為天行社繼書展之後下一個大攻勢。

J：很多謝你在百忙中抽時間接受我們的訪問。





許景琛親筆簽名畫

今次在訪問李中興先生之餘，我們亦很高興能得到許景琛先生送出了兩張《街頭霸王EX 2》飛鳥及《拳皇'99》K'的親筆簽名畫給《遊戲誌》的讀者。各位只要將個人資料寄來「灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」，並在信封面註明「索取許景琛親筆簽名畫」，便有機會得到其中之一。

*信封面請註明想索取哪位人物的簽名畫
名額：2名
截止日期：1999年8月26日
公布日期：1999年9月9日(第109期《遊戲誌》)





一  本  好  書

街頭霸王III RYU FINAL #天之卷／地之卷

中平正彥

售價：各 $30

出版：天下

本地的街霸漫畫相信大家已看過不少，那麼日本那邊的街霸漫畫又會是怎樣的呢？人物性格鮮明、著重一個有深度的故事、戰鬥場面盡量減少——這些都是看過中平正彥先生這套《街頭霸王III RYU FINAL》之後給在下的感覺。

整套作品以主角阿龍找尋「真正的格鬥家」發生的一段旅程，將所有人物串連起來，印象比較深刻的是整個作品中並沒有任何一個遊戲中的角色是大奸大惡的人物，雖然立場或會有所不同，但在追尋格鬥家之道的共同目的下，他們全是一班識英雄重英雄的人物，而且大部份人在性格上都有着可愛的一面，例如仙術高手奧羅是個貪吃的老伯，薩格雖然戰敗、卻會為阿龍的突破而高興。

故事到了後期，龍的目標開始從真正的格鬥家變成領會「一擊必殺、風般的拳」，而和一般本地街霸漫畫最不同的，是阿龍所追求的並非單純地在招式上擊倒對手，而是從心靈上戰勝對方，令對方亦有所改變，若然你對本地的街霸漫畫感到有點膩的時候，不妨將這套作品視為清茶來調劑一下吧。





七夕之國





岩明均

售價：各 $30

出版：天下

「寄生獸」是岩明均的成名作品，那種獨特的繪畫風格及故事設定，在當時是相當少見的。

而今次要介紹的這本「七夕之國」，則是他繼寄生獸之後的另一套長篇漫畫，暫時所見在故事上和寄生獸有着不少相似的地方，主角南丸洋二一向都發現自己擁有超能力，卻不知道自己體內其實流着日本戰國時代一個神秘部族的血統，及後在機緣巧合的情況下，洋二開始接觸這部族的人，亦發現自己擁有的超能力其實比想像中強得多……

寄生獸的男主角擁有「米奇」這個好拍擋，但洋二就只能孤軍作戰，而岩明均的作品不時也會出現一些驚嚇場面，但就並非濫用之人，很多時都會花長時間來說明、交待一些故事情節(寄生獸的時候亦一樣)。

現時這套漫畫的中文版只推出至第二期，希望在往後的期數會出現更大的突破，超越「寄生獸」成為另一套經典作品吧。



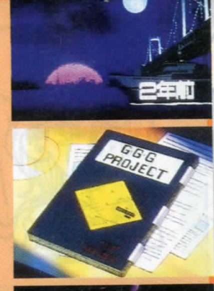
組長：
天下一之無責任男

勇者王ガオガイガー GAOGAIGAR

第3話　神聖之左腕

播放日期：1999年8月15日

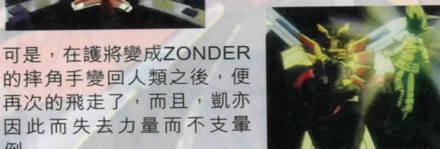
前言



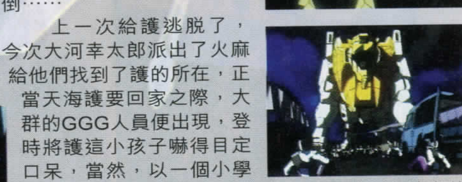
在兩年之前，地球本來是毫無異樣的，然而，當GALEON將「EI-01」擊落之後，事情便開始有所變化，「EI-01」墮落在東京之後，便開始他的「繁殖」，而且更變成了ZONDER的基地……而就這次神秘的「殞石」墮落事件，大家也清楚到外星人的入侵即將開始，於是便秘密的健立了對不明物體的組織，這便是現在的「GGG」了。（GGG全名為Gutsy Geoid Guard）



本集故事內容



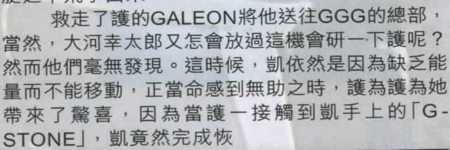
上集講到，護再一次在眾人面前出現，而且在他和GAOGAIGAR接觸之時，凱竟然重新得到能量，



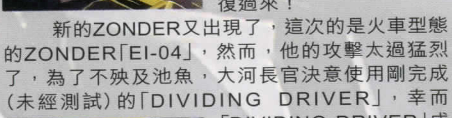
可是，在護將變成ZONDER的摔角手變回人類之後，便再次的飛走了，而且，凱亦因此而失去力量而不支暈倒……

上一次給護逃脱了，今次大河幸太郎派出了火麻參謀親自出馬，果然，給他們找到了護的所在，正當天海護要回家之際，大群的GGG人員便出現，登時將護這小孩子嚇得目定口呆，當然，以一個小學生之力，又怎能逃脱呢？當他大驚之時，在遠處的GALEON感應到「小主人」的呼叫，於是便從運輸艇之中飛了出來。

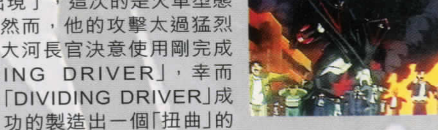


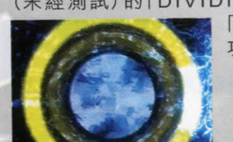


救走了護的GALEON將他送往GGG的總部，當然，大河幸太郎又怎會放過這機會研一下護呢？然而他們毫無發現。這時候，凱依然是因為缺乏能量而不能移動，正當命感到無助之時，護為護為她帶來了驚喜，因為當護一接觸到凱手上的「G-STONE」，凱竟然完成恢復過來！



新的ZONDER又出現了，這次的是火車型態的ZONDER「EI-04」，然而，他的攻擊太過猛烈了，為了不殃及池魚，大河長官決意使用剛完成（未經測試）的「DIVIDING DRIVER」，幸而「DIVIDING DRIVER」成功的製造出一個「扭曲」的





空間，讓GAOGAIGAR能安心的戰鬥，然而，當GAOGAIGAR成功取出ZONDER核心之時，在基地之中的護竟然説ZONDER會逃脱的，而事實上，這事情真的發生了……



勝利的關鍵

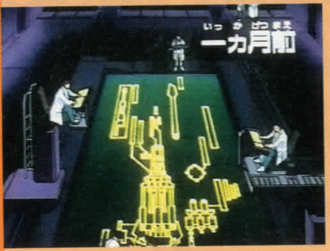


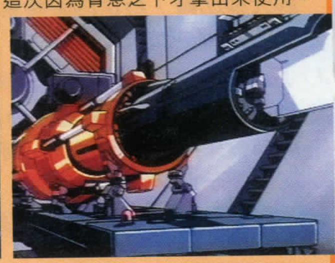
第4話　逃亡者 ZONDER

播放日期：1999年8月22日

前言

在上一集之中，GAOGAIGAR所使用的新武器（應是工具才對）「DIVIDING DRIVER」，其實是GGG的研究員在1個月前開始研究的，而且是剛剛完成，完全未經過任何測試，這次因為青急之下才拿出來使用。







本集故事內容



雖然GAOGAIGAR成功的使用「DIVIDING DRIVER」，而且更將ZONDER機械人消滅，不過，卻被ZONDER逃脱了，所有凱亦唯有先反回基地，而護認為自己要對這事件負責，而且加上他本身有測知ZONDER的能力，所以他便和火麻一同前往尋找ZONDER。





因為護的自責，於是他便離開大隊，一個人獨自找尋ZONDER的下落，果然，以他的能力，很快便手到了ZONDER的，可惜的是他被ZONDER襲擊，幸得凱及時趕到，才不致被ZONDER傷害。而從凱手上，護得到一個通訊機，只要護一發覺有ZONDER的蹤影，便可以利用它來通知凱了。





在ZONDER失蹤的一星期後，「宇宙開發公團」正要發射穿梭機上太空，而護的父親便是地面的工作人員之一，可是，護竟然感覺到ZONDER就在發射中心之中，於是，便通知凱前往調查，為了安全，GGG派出大量人手在控制中心搜查，可是一無所獲……



在發射之日，ZONDER果然出現，而且和穿梭機同化，而機上的太空人竟然反抗！原來凱便是那太空人，於是他便和ZONDER展開激戰，最後，他在大海之中使用「DIVIDING DRIVER」，而且更成功的將ZONDER消滅，救回被利用的「素體」（人類）。



勝利的關鍵



機動新世紀 GUNDAM X

第三話——「我的愛馬的兇殘」

當GUNDAM X發射SATELLITE CANNON擊退敵人後，荒原百里空無一片，唯一前來的卻是巴魯查的戰艦，由於要再次發射SATELLITE CANNON需要一段時間，所以札美魯乘機會將GX內的卡洛特趕出，還收下GX，卡洛特理所當然地受到囚禁，迪花則被送到醫療室進行急救。

在另一方面，阿達尼迪社突然受到一部紅色的機動戰士襲擊，還威脅該社的社長霍雇用他，霍在沒有辦法的情況之下，只好接受沙基亞的擺佈，就在菲利迪艦航行之際，離奇遇上遇襲的MA，巴魯查派出GUNDAM AIR MASTER和GUNDAM LEOPARD出來協助，並將他回艦中修理，其中的駕駛員奧魯巴，便以受惠者的名義在艦內工作，就在當晚奧魯巴現出他的狐狸尾巴，將藥物注射入迪花的體內。


◆札美魯用槍制服了卡洛特


◆沙基亞的功力絕不遜色


◆遇襲的MA看來非常不濟

◆被困的卡洛特為了迪花並不顧意逃走

◆奧魯巴開始行動…

第四話——「作戰是分秒必爭」

迪花因為被奧魯巴注射了藥物後進入危險狀態，札美魯非常緊張她的情況，於是作了一個大擔的決定，那就是完整奪取阿達尼迪社的醫療設施，大家均對此決策很不滿，便要求札美魯說出維持迪花的原因，他為了讓大家明白，便說出自己過去，原來過去的他是聯邦軍的機動戰士GUNDAM之駕駛員，並擁有和迪花同等的力量，由於他們NEW TYPE被利用在戰爭上，所以造成上次的大悲劇，為了避免再歷史重現，札美魯決定保護所有NEW TYPE，可是胡捷和羅比並不願意去幹此事而離去。札美魯為了成功取得醫療設施便向同行的盟友求助，很可惜在艦中有間諜，從而令到今次的作戰失敗，最重要的就是迪花被奧魯巴捉去，而且沙基亞的VIRSAGO之米嘉音速砲已向準菲利迪艦…


◆札美魯說出過去


◆小時候的札美魯是GUNDAM X駕駛員


◆卡洛特為了胡捷和羅比參加作戰而受到攻擊


◆奧魯巴利用心靈感應通知沙基亞札美魯的計劃

◆被奧魯巴的GUNDAM ASHTARON捉去的迪花

主要人物介紹



沙基亞

擁有心靈感應的沙基亞，為人鬼計多端，是隸屬新聯邦軍情報的部下，由於他的能力不受到現時人類的認同，所以心中藏有一個可怕報仇計劃。



奧魯巴

是沙基亞的孖生弟弟，他同樣擁有心靈感應的能力，為人非常衝動，經常受到其哥哥沙基亞的指引，由於人們只對NEW TYPE感興趣，從而對人類懷恨在心。

主要機體介紹



GUNDAM VIRSAGO

身高：17.8m

重量：8.1t

是沙基亞的愛機，是屬於GUNDAM類型，它的特徵是雙手均可伸長，抓住對方的頭部來攻擊，另外，其身體內藏有一支米嘉音速砲，威力非常驚人。



GUNDAM ASHTARON

身高：19.5m

重量：10.2t

是屬於奧魯巴的機動戰士，與其哥哥的同樣是GUNDAM，體形比較龐大，能夠乘載VIRSAGO，它除了可以變形成MA之外，還有兩隻巨鉗藏在背包中，在戰鬥時非常有用。

《CARDCAPTOR 櫻》99 年尾強勢出擊！



今個年頭之中，《CARDCAPTOR櫻》的攻勢真是非常凌厲在遊戲方面，有在GB之上的，亦有在PS之上的，相信不論是動畫迷又或是遊戲迷也不會對這名字感到陌生，而且，《CARDCAPTOR櫻》本身亦是一部非常受歡迎的漫畫作品，現時仍在月刊「なかよし」之中連載，不過，這只是「基本」的東西而已，因為在接下來的數個月，《CARDCAPTOR櫻》會有一系列的商品推出，相信「CARDCAPTOR迷」又要破費了！(天下一之無責任男)





商品（1）木之本櫻等身大 CARD BOARD（全高 120cm）

發售日期：只接受預訂（截訂日期為99年9月30日）
售價：7200日圓（連稅）

商品（2）《CARDCAPTOR 櫻》塔羅牌（一套 52 張）

發售日期：預定99年8月下旬發售
售價：3500日圓（連稅）

商品（3）《CARDCAPTOR 櫻》COMPLETE BOOK 塔羅牌編

發售日期：預定7月30日發售
售價：1680日圓（連稅）

商品（4）《CARDCAPTOR 櫻》2000 年月曆（封面＋內頁 12 張）

發售日期：預定11月下旬發售（預訂截止日期：99年10月5日）
售價：2100日圓（連稅）

超級機械人大戰迷必買之物《SUPER ROBOT 魂 LIVE'99》

●DATA●
編號：〈VCR〉BBVE-1128/〈DVD〉BBBE-1128
售價：5800日圓
片長：約90分鐘
入貨點：石丸鐳射影碟中心　地址：香港銅鑼灣糖街銅鑼灣商業中心305室　Tel：28825792

唏！大家是否《超級機械人大戰》的忠實擁躉呢？如果是的話，便一定要留意以下的消息了，因為繼上次的《SUPER ROBOT魂 LIVE'97》之後，在99年又再有新的演唱會舉行了，而且在8月25日便會推出其VCR（錄影帶）和DVD。

今次出席的人物可真是非常令人興奮，首先，動畫世界之中的「歌神」水木一郎必定有份，而且，大家非常熟悉的動畫歌后堀江美都子、有形有款的影山ヒロノブ，而最令人感到高興的是主唱《宇宙戰艦 大和號》的佐佐木功也會出現，這實在不只是《機戰》迷的好消息，更是廣大的動畫迷的一大喜訊，因為實在很久沒有聽過他的歌聲了！

除了以上的歌手之外，MIO亦會在演唱會之中亮相，另外，在今年首次出席的還有主唱《勇者王 GAOGAIGAR》主題曲的遠山正明，相信大家不會錯過吧！(赤目黑龍)





東京・赤坂BLITZで行われた毎年恒例のアニソンの熱狂ライブを収録！
スーパーロボット魂 LIVE'99
VIDEO 8.25 ON SALE! DVD同時発売

深海之中的殺人事件《金田一少年之事件簿 2～碧海是殺人之薰香》



3年了！所有的「金田一迷」也等得不耐煩了，終於，最新的電影版也上映了！在8月21日，於日本全國的東映系影院，將會上影《金田一少年之事件簿》的第2部電影，這部新作的名字便是「碧海是殺人之薰香」，顧名思義，這次的事件一定是和「海」有關的。

這次的故事是發生在日本的沖繩，在那有一所渡假酒店，而且在這裏更有一個海底遺跡，然而，近日突然發生多宗的殺人事件，而金田一一和美雪等人又被邀請到這間酒店，所以……(天下一之無責任男)





COMICS ZONE 日本篇



DEVIL DEVIL（Vol.8）

作者：三好雄己
出版社：小學館
售價：390 日圓

人氣急升的日本漫畫「DEVIL DEVIL (港譯：天魔惡使)」，不到10期已在香港推出中文版本。近日，最新一期的日文版剛推出市面，故事説到自從取得第一個撒旦碎片後索多等人都返回都市，過着和平的日子，就在這個時候，天使祖基魯從天界來了人間，並受到天神之命要帶伊司安回去，從而令他變回天使，就在伊司安回到天界的同時，魔界派出魔界四元將到達人間，並要取得索多手上的惡魔之卵，面對着士之魔將加拉姆的索多，陷於苦戰之中，另一方面，伊司安變回天使的方法，就只有殺掉神無的靈魂，善良的他雖不忍下手，但卻不小心將之幹掉，傷心的他立即違背神的意思，飛身前往人間拯救索多，當二人會合後激發起索多的鬥志，從而令到惡魔之卵進化形另一個形態。

《本週正書推介》

常習盜賊改め方 ひなぎく見參！（1）

作者：櫻野みねね
出版社：ENIX
售價：552 日圓（不連税）



本作是《守護月天》作者櫻野みねね的最新作品，是一個講述日本古代捕快捉拿怪盜的故事。主角如月雛菊和她的姐姐椿是隸屬於一個專門對付代代相傳的怪盜「石川夢幻齋」的部門，她們要加入這部門就是因為要繼承爸爸的遺志，可惜直至現在仍未有夢幻齋的下落…就在一個平靜的下午，她們如常的等待着夢幻齋的消息，就在這時突然來了一位新的同僚石川劍，他將會和如月兩姐妹一同追捕夢幻齋。而平時傻頭傻腦的劍，其真正身份竟然就是夢幻齋！不過與他每天一起生活的如月姐妹卻全不察覺。(真的有點…）就是這樣，一個錯綜複雜的兵捉賊故事就此展開。

D.N.ANGEL（2）

作者：杉崎ゆきる
出版社：角川書店
售價：400 日圓（不連税）



本作現正於漫畫月刊《ASUKA》連載中，最近剛完結了漫畫的第一部，內容又是一個關於怪盜的故事。在今期中，大助能夠變成怪盜DARK的真相，逐漸受到日渡的懷疑，而最後更被他知道了，於是DARK就此和日渡定了一個協議。而在戀愛方面，梨紗終於也向DARK表白心意了，而喜歡梨紗的大助聽後又會有什麼反應呢？另外，今期亦同時收錄了杉崎先生另一個初期的作品《逢魔田AGAIN》，各位喜歡杉崎先生的朋友請不要錯過啊！

少女革命ウテナ

作者：さいとうちほ／原作・ビーパパス
出版社：小學館
售價：390 日圓（不連税）



最近被動畫映畫化的「人氣」少女漫畫《少女革命ウテナ》，其漫畫已經在少女月刊《ちゃお》連載完結，而漫畫單行本亦已全部推出完畢。現在就為各位介紹一下一至四期的內容吧！天上ウテナ是一位從小便失去父母，並被她的嬸嬸照顧；性格堅強的她因為小時候被一位神秘男子所救，所以她便視他為白馬王子，並決心將他找出來。

經過一輪轉折，ウテナ知道她的白馬王子就在私立鳳學園，因此就立刻轉校過來。其後因為和那裏的學生會發生了一些誤會，而得到「バラの花嫁」和「ディオスの剣」，並與姬宮アンシー成為好朋友。其後，ウテナ竟愛上了アンシー的哥哥鳳曉生，而這個人就是支配着充滿神秘的學生會幕後首腦……

I"S

作者：桂正和
出版社：集英社
售價：390 日圓





在今期終於來到高校三年的最後階段—畢業及考取大學入學資格的時候，瀨戶為了考取和伊織同樣的高數大學，而準備為考試作最後沖刺，不過期間發生很多的事情，原來這個時候伊織亦開始了她的演藝生涯。由於畢業時一班同學決定一起畢業旅行，所以來到寺谷堂兄所經營的酒店，而在分房時，究竟瀨戶和伊織怎樣？自己看看吧！

TEXT BY MS & 小璘 & Mark



TEXT：MARKS

IDOL SHOT!

仲間由紀惠

各位，還記得去年憑著『神呀！請給我多一點時間』一劇，而開始為人所熟識的沖繩美少女—『仲間由紀惠』。她是由1994年參加沖繩AREA CODE DRAMA「青い夏」的AUDITION中優勝，這次就是她初次登場的舞台，而她便在1995年到東京，參加Tokyo Performance Doll的第六期訓練班。同年，她亦在「TK MUSIC CLAMP」中演出，而這樣開始了她的演藝生涯。在1996年，更得到小室哲哉的助手—久保こーじ作品「MOONLIGHT to DAYBREAK」而初次成為歌手。

成為了歌手的仲間由紀惠共推出了6張SINGLE和一張ABLUM，而在去年12月所推出的第六張SINGLE—「青い鳥」，她更來到香港進行宣傳活動，成為了當時各大雜誌的採訪對象。最近她亦為東芝「Allegretto」和資生堂「AQUAIR HAIR PACK」拍攝一系列廣告。在日劇方面，除了演出『神呀！請給我多一點時間』之外，仲間由紀惠亦演出過很多不同的劇集，而現在正拍攝TBS電視台的『P.S.安好、俊平』，她飾演堂本光一的初戀情人「櫻 小夜子」。另外，由紀惠亦參與過「加美拉3」和「ラブ&ポップ」等電影，以及「機動戰艦Nadesico」的配音工作，在97年，她亦推出了一本名為「Pastel」的寫真集。

PROFILE

姓名：仲間由紀惠/Nakama Yukie
出生日期：1979年10月30日
年齡：19歲
出身地：沖繩縣浦添市
星座：天蠍座
身高：160cm
血型：A型
三圍：B78 W58 H80
興趣：音樂鑑賞、電影鑑賞、雜貨店探索
擅長：琉球舞踊(宮城流)
喜歡的顏色：白、紅、藍、水色
喜歡的歌手：工藤靜香
家庭結構：父、母、姊、兄、兄、兄、由紀惠
尊敬的人：琉球舞踊的老師



甜美笑顏 美艷外表

星之網

Yukie Nakama仲間由紀惠

http://www.antinos-r.co.jp/nakama/

由於這個是由紀惠的Official Homepage，所以會有詳盡的個人資料。除此之外，當中更有由紀惠在工作休息時的照片，試聽已經推出的六張Single，以及96年推出的PlayStation軟件—MOONLIGHT to DAYBREAK。

Snow Bird

雖然網頁設計不是太好，但當中的資料性卻十分豐富。不單有詳盡的由紀惠過去工作LIST，以及對每首歌曲的介紹。最值得介紹的地方就是當中的龐大連接LINK，而香港的由紀惠Homepage亦有在此出現。

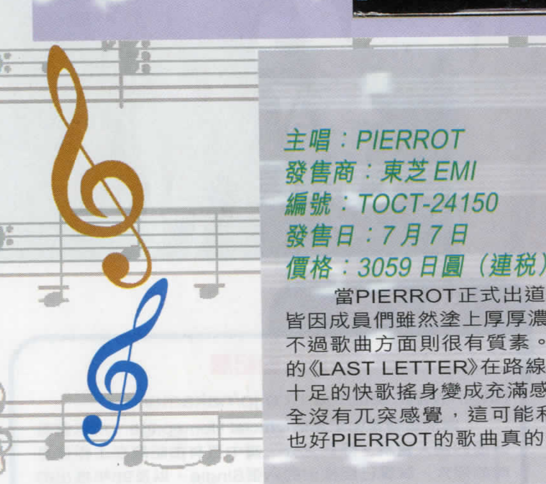


Brotherhood

主唱：B'z
發售商：ROOMS RECORDS
編號：BMCR-7034
發售日：7月14日
價格：3059日圓（連稅）

樂評分：8分





如果問筆者日本樂壇水準最高的創作人或組合到底是誰，我會毫不考慮便答是B'z，雖然它出道至今只有11年，可是成績卻是有目共睹的。今次大碟《Brotherhood》在只有一首單曲《極限CHOP》的情況下推出，縱使如此仍不損其魅力，因為稻葉和松本二人的功力已達日本頂峰，不論快歌還是慢歌都能掌握得恰到好處，像《F・E・A・R》、《Brotherhood》和《銀之翼遨翔》等正歌已是令人產生購買欲的催化劑。（福田）



FINALE

主唱：PIERROT
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24150
發售日：7月7日
價格：3059日圓（連稅）

樂評分：8分



當PIERROT正式出道時，筆者已對它留下頗深刻的印象，皆因成員們雖然塗上厚厚濃妝和身穿標緻的服飾（奇裝異服？），不過歌曲方面則很有質素。例如首張細碟《CLEAR SKY》和最近的《LAST LETTER》在路線上就有着相當明顯的分別，由滾搖味十足的快歌搖身變成充滿感情的BALLAD，快慢尤人，聽下去完全沒有兀突感覺，這可能和主音Kirito的聲線有關，但無論如何也好PIERROT的歌曲真的值得推介給大家。（福田）

8月份New Release推介

日本POP DISC

親吻向魔法戒指

主唱：岡本真夜
發售商：德間JAPAN COMMUNICATIONS
編號：TKCA-71650
發售日：8月4日
價格：3059日圓（連稅）



現今云云創作女歌手中算得上是頂尖份子的岡本真夜，經過1年零3個月後終於推出其最新專輯，單是《寶物》、《Everlasting》和《這個星空的那方》已值門票價。

Place~

主唱：SOPHIA
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87035
發售日：8月4日
價格：1100日圓（連稅）

默默耕耘技巧日趨成熟的SOPHIA，在受到好評的《MATERIAL》之後推出這張Single Cut，除主打歌與及《航海》是新混音版本外還有新歌《紅色之淚》。

ALONE

主唱：D-SHADE
發售商：POLYDOR
編號：PODH-1489
發售日：7月28日
價格：1020日圓（連稅）

踏入Major Debut第二年的D-SHADE，不斷嘗試突破創作的框框，像今次的是Indie年代相當有名的急勁疾走快歌，至於另一首則同樣是Indie時期的慢板情歌。



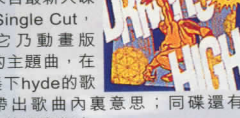
A

主唱：濱崎步
發售商：avex trax
編號：AVCD-30050
發售日：8月11日
價格：1260日圓（連稅）

繼剛推出不久純以Remix數量取勝的Maxi Single後，這次Ayumi所玩的更加誇張，雖然只是4首歌曲但連同Remix版本則超越70分鐘，再看其超值售價真是既驚亦喜。

Driver's High

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON SONY RECORDS
編號：KSC2-284
發售日：8月11日
價格：1020日圓（連稅）



這是來自最新大碟《ark》的Single Cut，原因是它乃動畫版《GTO》的主題曲，在明快節奏下hyde的歌聲更能帶出歌曲內裏意思；同碟還有《Cradle》的混音版本。

直到遠方

主唱：ZEPPET STORE
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：TOCT-22029
發售日：7月28日
價格：1200日圓（連稅）



已故的hide相當看好之年輕組合，這張Maxi收錄了日劇《甜美生活》ED《直到遠方》和另外兩首歌《BELIEF》及《Name of Love》，在造詣上他們確實不俗。

愛之心愛之星

主唱：the brilliant green
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4640
發售日：8月18日
價格：1020日圓（連稅）



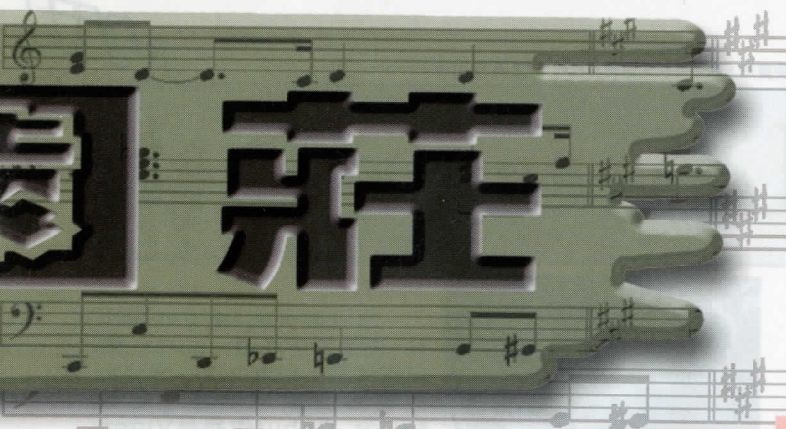
「Biriguri」久休後的全新作品，不論取向以至內容都保持一貫風格，這首新歌是8～9月「Count Down TV」的主題曲；它的第二張大碟將於九月面世。

向日葵

主唱：ZIGZO
發售商：HEAT WAVE（日本COLUMBIA）
編號：CODA-50140
發售日：8月21日
價格：1020日圓（連稅）



由前L'Arc鼓手SAKURA帶領的ZIGZO，在甫推出處女細碟不久便宣布第二張作品，主打歌象徵了陽光氣息，至於收錄在同碟的《call me》則另有一番味道。



BY：福田、KAN、山寺良牙

有印花益大家！！

這個是專為《PLAYERS ZONE》讀者而設的優惠，只要帶同右側印花前往ECHO CD CENTRE，就能以優惠價錢選購各款日本遊戲音樂CD、動畫CD及日劇原聲大碟，凡買滿港幣$200便可使用印花一個節省$20，$400可用兩個，如此類推。(特價品除外)

地址：九龍旺角彌敦道582-592號信和中心地庫B16-17號／香港銅鑼灣謝菲道509號銅鑼灣銀座商場地庫58號

電車GO！2／ZUNTATA

發售商：ZUNTATA RECORDS
編號：ZTTL-0042
發售日：6月19日
價格：2550日圓（連稅）

樂評分：9分



本人也等到勃子也倦，終於《電車GO！2》推出其Soundtrack，今次所推出的大碟果然沒有令本人失望，除了沒有與其他遊戲結合而出(上次是與《Side By Side 2》結合而出)外，亦會收錄多首與《電車GO！2》關連的音樂，不單只是PlayStation版，連街機版、上作出場的著名音樂、甚至是在作過而最後沒出現的幻之曲目也有，另外大碟中亦會兩首歌曲及一首只是由效果音組成的音效劇場，而本人最為喜歡的，就是遊戲中玩鹿兒島本線883系Sonic過版後的歌曲《潮騒の駅》，歌曲內容是表現出時間正在不斷的流逝、進步，而人亦不斷的向生命終結前進，其後驀然回想首次上京時在列車上遇上心儀的美麗女孩，以及當時的景色，便覺得時光不再，唯一剩下的，就只有當時的景色是完全沒有改變過來，只要看過其歌詞和解說後，聽者一定會有深深的感動。(山寺良牙)

心跳回憶Drama Series Vol.3 啟程之詩 so long～館林見晴～

發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-12
發售日：7月23日
價格：2854日圓（連稅）

樂評分：8分



《啟程之詩so long》CD Drama系列的最後一作，故事將會轉移至「館林見晴編」，收錄2月13日她想將巧克力送給主角(指遊戲中的玩者)～2月27日馬拉松比賽之間的故事，內容及故事表達方式與以往系列有少許不同，會有「我(玩者)」的出現，並且以直述的分式表現故事內容：另外在本作中會有兩位新人物登場。此外本人極之欣賞館林見晴(CV：菊池志穗)的表達心情，一直相信總會有天能實現她的戀愛成就，尤其於主角回信給她後感動到哭出來與及勉勵她的同班同學時亦更為感動。今作亦同樣附有CD Extra，內容說了三次該不用再說了；另外超立體聲短話劇將會刪除，取而代之就是隨碟一張等於四個碟套般大的小型海報。(山寺良牙)

STAND OUT

主唱：Terra
發售商：OUTSIDE
編號：OGCO-5002
發售日：8月4日
價格：1200日圓(連稅)



正式出道僅有2個月的新樂隊STAND OUT，除受到媒界注目外事實上也有一定實力的，他們揉合了Pop Sound與搖滾音樂兩者的特性，塑造出高質素的音樂來。

少女革命UTENA青春期默示錄 O.S.T. Adolescence Rush

動畫：少女革命UTENA青春期默示錄
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-471
發售日：8月14日
價格：3059日圓(連稅)

爭議性動畫《少女革命UTENA》夏季劇場版的原聲唱片，由東京混聲合唱團等負責演繹當中的14首樂曲，在高質素配樂下頓顯戲劇效果；本作設有初回限定版及普通版。

日本動畫音樂

劇場版 秋葉原電腦組 O.S.T. CYBER TEAM THE MOVIE~2011年的暑假

動畫：秋葉原電腦組
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-472
發售日：8月14日
價格：3059日圓(連稅)



日漸受歡迎的動畫《秋葉原電腦組》，在今個夏天亦會出劇場版，當然也有收錄了各種音源的O.S.T.啦，全部31首歌包括有奧雅井美主唱的《HOT SPICE》等。

Audio Drama D4 Princess S Vol.2

動畫：D4 Princess
發售商：FIRST SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10101
發售日：8月18日
價格：2548日圓(連稅)



美少女動畫《D4 Princess》不但有大班捧場客，喜歡以它作為題材之廣播劇的朋友亦有不少，因此衍生這套精采的Audio Drama；它收錄了該劇的第7~12話。

GAME MUSIC

Drummania Original Soundtracks

遊戲：《Drummania》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-18
發售日：8月6日
價格：2243日圓(連稅)

在街機中大受歡迎的音樂遊戲《Drummania》，將會推出其音樂大碟，今次總共33首樂曲，當然一些名作曲目的長曲版本也會收錄在內。

DINO CRISIS Original Soundtrack

遊戲：《DINO CRISES》
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1029
發售日：8月21日
價格：2100日圓(連稅)

顧名思義，便是《DINO CRISES》的音樂全集大碟，總共收錄66首曲目，容量相當之大，加上其初回特典是會附送恐龍腳指的吊飾，相信會是《DINO CRISES》迷家必備之物。

The King of Fighters'99 Original Soundtracks

遊戲：《The King of Fighters》系列
發售商：Pony Canyon
編號：PCCB-00387
發售日：8月18日
價格：1800日圓(連稅)

在街機版推出後不久的日子，其Soundtrack亦即將推出，是《The King of Fighters》的迷家的話便不能錯過了。

Psychic Force 2 Extra Song Tracks Plus

遊戲：《Psychic Force》系列
發售商：ZUNTATA RECORDS
編號：ZTTL-0045
發售日：9月22日
價格：1890日圓(連稅)



在街機、家用機也大受歡迎的格鬥遊戲《Psychic Force》，即將於PlayStation上推出其續作《Psychic Force 2》，這大碟亦將會收錄由影山hironobu，所主唱的主題曲、遊戲中所出場的歌曲與及音樂。

※抱歉！雖然在幾個月前已簡略地介紹過L'Arc~en~Ciel，不過由於資料太簡單以致內容流於膚淺，希望今次大家會喜歡吧！(尤其是Laruku的Fans ^_^)

L'Arc~en~Ciel



昂然邁向十週年專輯（一）

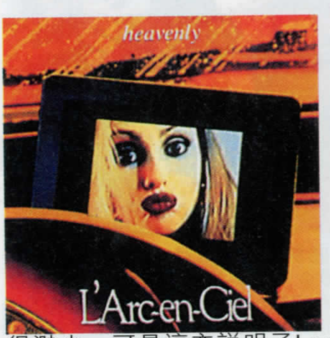
如無意外，在出書之日的下個星期天就是L'Arc~en~Ciel的GRAND CROSS TOUR最後一場演出，喜歡他們的朋友就必定要安坐家中，扭開電視欣賞這場精采的演場會。隨着91年成立以來Laruku經過了8年多的磨煉，至今終於攀上第一線高峰，不過有不少聽眾是在《HONEY》甚至《Snow drop》才知道它存在的，筆者還是在此將其背景介紹給尚未熟悉它的讀者吧。



DUNE

L'Arc~en~Ciel最初期成員和現時的可說是完全不一樣，分別為hyde (Vo.)、tetsu (B.)、Hiro (G.) 和Pero (Dr.)，這隊以大阪作為中心的樂隊起初並不順利，因為當時hyde還是另一支樂隊JERSARENS ROD的成員，結果在tetsu的多番邀請下終於以誠意打動hyde加盟。隨後經過一輪成員執位，tetsu的學長ken (G.) 與技術甚高的sakura (Dr.) 分別加入，於92年開始進行宣傳活動及四處吸取演唱經驗，結果在翌年推出Indie時期唯一的大碟《DUNE》。

Danger Crue Records／HML-009／3150日圓(連税)／10-4-93
收錄歌：(1)Shutting from the sky (2)Voice (3)Taste of love (4)Entichers (5)Floods of tears (6)Dune (7)Be destined (8)追憶の情景 (9)As if in a dream (10)失われた眺め



Tierra

當首張大碟(獨立時期作品)獲得不俗成績，Laruku遂而正式踏上樂壇之途，根據地亦轉移至關東地區。它的Major Debut作品是Video Single《眠りによせて》，兩週後順勢推出大碟《Tierra》，獲得不俗風評之餘亦有理想的銷量，至於後來製作的第一張細碟《Blurry Eyes》則是《Tierra》的Single Cut，為OVA《DNA 2》之主題歌。歌路方面，Laruku保持着《DUNE》那時夾雜着Pop Music與及較灰暗的混合風格。

Ki/oon Sony Records／KSC2-80／2854日圓(連税)／14-7-94
收錄歌：(1)In the Air (2)All Dead (3)Blame (4)Wind of Gold (5)Blurry Eyes (6)Inner Core (7)眠りによせて (8)風の行方 (9)瞳に映るもの (10)White Feathers

heavenly

踏入95年算得上是Laruku的飛躍之年，因為除了公式Fan Club「Ciel」開始投入服務外他們還推出了不少作品，包括有大碟、細碟、錄影帶和寫真集等，其中大碟《heavenly》的成績最為卓越，曾經高佔Oricon龍虎榜第3位。雖然有聽眾會覺得這張大碟比起以往的Pop得多，充滿意境的灰暗歌曲相對地便顯得很渺少，可是這亦説明了Laruku開始認同大眾取向的重要性，不過像《and She Said》和《Secret Signs》等歌曲也很有深度。

Ki/oon Sony Records／KSC2-114／2854日圓(連税)／1-9-95
收錄歌：(1)Still I'm With You (2)Vivid Colors (3)and She Said (4)ガラス玉 (5)Secret Signs (6)C'est La Vie (7)夏の憂鬱 (8)Cureless (9)靜かの海で (10)The Rain Leaves a Scar

情報呈報

◆以一身女扮男裝成為焦點的IZAM，帶領SHAZNA參演在7月31日及8月1日假台灣所舉行的亞洲交流音樂會，與此同時唱片公司亦證實了有關它將於明年到香港獻唱的報道。在這個名為「夏日音樂高峰會」的演唱會裏，亞洲各地區均派出代表參與演出，香港有大家熟悉的BEYOND，韓國有CLON，台灣是伍佰和CHINA BLUE，至於日本的則是SHAZNA和Hysteric Blue，據消息指出由於SHAZNA大受台灣樂迷歡迎，促使它決定公元二千年的亞洲巡迴演唱計劃，當中包括了香港和新加坡等地點，相信這絕對是香港SHAZNA迷的一大喜訊！

◆GLAY被稱為「日本音樂史上最大規模」的20萬人總動員演唱會，已在7月31日的千葉幕張國際展示場停車場完滿結束，在這個龐大數目的入場人數下估計主辦單位理應會有一筆可觀收益的，不過事實卻非如此，經計算後發現虧損了約10億日圓。為何會這樣呢？原來這次演唱會的收入，是來自每枚值6500日圓的門票(共13億)、在會場售賣的關連商品(2億)及贊助商的資助(5億)，可是價值不菲的舞台連同約一萬名工作人員的工資已達30億，故此合共虧蝕了近10億日圓，雖然如此GLAY這次卻帶來了正面的經濟效益，真是難能可貴。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (26-7-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	BE TOGETHER	鈴木亞美	317610
2	新	Boys&Girls	濱崎步	261750
3	新	太陽照射的地方	V6	178650
4	↙	energy flow (『裏BTTB』)	坂本龍一	136730
5	新	故鄉	MORNING娘	102750

Album (26-7-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	Brotherhood	B'z	1019270
2	新	BIRDMAN~SMAP013	SMAP	182530
3	↙	ark	L'Arc~en~Ciel	136150
4	↙	ray	L'Arc~en~Ciel	123280
5	↙	Cicada (初回限定盤)	槙原敬之	93240

Single (2-8-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	Boys&Girls	濱崎步	261750
2	↙	BE TOGETHER	鈴木亞美	317610
3	↗	energy flow (『裏BTTB』)	坂本龍一	136730
4	新	Days／My Diamond	Pocket Biscuit	118680
5	新	GET WILD DECADE RUN	TM NETWORK	110890

Album (2-8-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	Viva La Revolution	Dragon Ash	804190
2	新	音樂	19	258210
3	↙	Brotherhood	B'z	184140
4	↙	ark	L'Arc~en~Ciel	70720
5	↙	ray	L'Arc~en~Ciel	66830



FIRST LOOK



Presented by：MS
次元讀者：山寺良牙
特別鳴謝：TOKYO EXPRESS(旺角彌敦道信和中心118舖)
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

叮噹劇場版大雄的宇宙漂流記 Making Book

出版社：小學館
售價：1143日圓



這個在很多大人與少年的心中，留下了不少開心時光與及回憶的著名動漫畫作品——《叮噹》，今年適逢20週年，便借機推出一齣新的劇場版動畫——「大雄的宇宙漂流記」，而這本Making Book，則將每個片段的珍貴鏡頭，以連續格的形式刊出：不過除了本編外，亦會刊載兩個併映作品的鏡頭，特別是「大雄的結婚前夜」更為感人，另外亦有刊載由始至今，所有劇場版的歷史和票房。不過無論怎樣，最值得保存的就是本書會刊載劇場版的設定資料。

Character Grandprix Vol.1

出版社：主婦之友社
售價：980日圓



現今無論是動畫界、遊戲界，人物方面均是佔了十分高的比重，有見及此，主婦之友社推出了一本名為《Character Grand Prix》的雜誌，這本亦是《聲優Grand Prix》的臨時增刊，內容就正如其名，主要是介紹及評論就動畫、遊戲中出場的人物的魅力和影響等，不過始終在業界中美少女佔有很高的市場率，自然內文中美少女人物的出場率亦自然增加；不過她始終可說是《聲優Grand Prix》的別冊，自然亦少不了興聲優有關的提材。

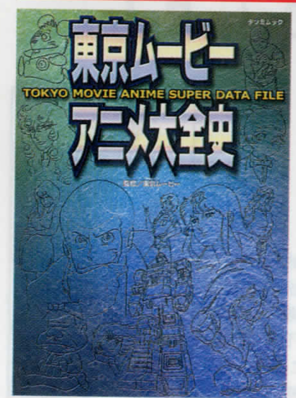
電擊攻略王 Lord of Monsters 公式攻略 Guide

出版社：Mediaworks
售價：1500日圓(本體價格)



以前曾在本誌介紹過的遊戲——《Lord of Monsters》，有否覺得它極之難玩呢？就連系統以至出擊方法也覺得十分頭痛呢？現在不用愁了！只要有這本《電擊攻略王Lord of Monsters公式攻略Guide》便能為你解決煩惱。首先在內容方面，雖然只有基本知識、召喚魔法使用法、人物故事攻略等很少項目，但內裡的內容則十分之精彩，它會詳盡詳細地解釋各指令之用法、道具之效用、以至各召喚獸的特性及功效均會有十分詳細之解說，只要看過這本攻略後，就算不玩故事模式，單是與朋友對戰也會加倍有趣。

東京 Movie　動畫大全史



出版社：辰巳出版
售價：2300日圓

這本動畫大全史將會帶給動畫迷美麗的回憶，原因何在？原因就在於它是刊載出由1970年至1999年由東京Movie所製作的動畫，當中有不少的名作，如：《星仔走天涯》、《六神合體》、《Q太郎》、《鐵人28》……等的各項資料，對於老一輩的動畫迷來說，這本絕對是值得珍藏之物：對於新一代的動畫迷來說，亦可以作為日本動畫發展史的參考。

薩爾達傳說　夢見島 DX 任天堂公式 Guide Book

出版社：小學館
售價：880日圓



任天堂著名動作角色扮演遊戲系列——《薩爾達傳說》，於早前推出過其Game Boy用版本「夢見島DX」，相信有不少玩者己玩過，咦？還沒完成遊戲，不知怎樣去完成遊戲？不用怕，這本公式Guide Book該會幫到你。這本Guide Book內容，除了有故事解說外，亦會將整個地圖及寶物位置刊出，就連故事上一些需要解謎的難關，也會清清楚楚的刊出，務求令玩者能盡快解決並完成遊戲，至於能否突破所有難關，最後亦得靠玩者的實力。

重裝機兵 2 攻略 Guide

出版社：NTT出版
售價：950日圓(本體價格)



這個緊張刺激的動作射擊遊戲《重裝機兵2》，各位有否覺得很難玩呢？有的話便得看看這本攻略Guide了！內容方面除了有整個系列的世界觀、故事起因外，亦會就Customize System作詳細的解說，另外每一版敵人的情報、戰略，以至武器的情報均會詳細的解釋。

聲優志望者：小璘 & 山寺良牙

Voice File Vol.7

置鮎龍太郎（Okiayu Ryotaro）

出生日期：1969年11月17日
星座：天蠍座
身高：170 cm
血型：O型
出身地：福岡縣
興趣／特技：玩電子遊戲、吃得快
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《新機動戰記ガンダムW》トレーズ·クシュリナーダ、《卒業M》高城紫門、《地獄先生ぬ~べ~》ぬ~べ~、《SLAM DUNK》三井壽、《倒凶十將伝》風祭王吾、《ママレード・ボーイ》松浦遊、《LANGRISSER IV》ランディウス、《私立ジャスティス學園》Roy · Bromwell
簡介：今期的主角置鮎龍太郎之所以成為聲優，是由於他從小開始就非常喜歡看動畫，另外其父及姊姊都曾是動畫工作者亦對他有所影響。置鮎的聲底比較厚，因此他多是配較成熟的角色；另一方面，正如上期介紹的綠川光所説，置鮎擁有一把性感的聲線，故美少年角色也很適合他，但偶爾也會有像《神秘の世界エルハザード》陣內克彥這類奇怪的角色的。至於若置鮎不做聲優會做什麼職業，他會選擇做保父，因為於小學時他已很喜歡照顧小朋友了。説到置鮎的嗜好，當然非吃東西莫屬了，而他更有一件「經典事件」呢！話説於E.M.U的電台節目中，提到某角色一口氣吃掉五個巨無霸，綠川光認為那是沒可能的，可是他卻不以為然，於是便向此挑戰；結果，當他吃到第四個時就宣佈棄權了，這時他才意識到自己的極限。









Voice File Events & Information

又再有新碟出啦！

最近在各媒體上活躍的日本女名聲優「宮村優子」，相信沒有人不認識她吧！繼《ケンカ番長》、《不意打ち》、《產休》後，現決定會推出其第四隻大碟，並命名為《大四喜》，這個提名除了與中國的大四喜有關外，亦帶有1999年予言恐怖大魔王沒有來到而慶幸而出，碟內同時亦會收錄以往她在演唱會出場歌曲的原版，宮村優子迷絕對不能錯過。



恭喜你！ 100回了！

由KONAMI作為主要贊助商的電台節目——《CLUB db》，於今年的五月達成了播出第100次的記錄，在當日播出時，不單只是主持人桑島法子，連其他職員也穿盛裝出席，有蛋糕、有香檳，十分開心。





Voice File CD Data Release

LADY FIRST／岩男潤子、野上ゆかな、宮村優子

發售商：AYERS
編號：AYDM-144
發售日：1997年11月21日
價格：1000日元

聽到這個組合與歌名是否有似曾相識的感覺？沒錯，這首曲就是PlayStation的3D動作角色扮演遊戲——《CRIME CRACKERS 2》的主題曲，在遊戲中很難聽到全曲的，但現在這Single的推出該會滿足不少玩家；除了主題曲外，一首不易聽到的插曲《銀色之都會》，亦會收錄於此Single內，以岩男潤子溫柔的聲線，該會迷倒了不少聲優迷。

（山寺良牙）





BELIEVE／Magical Wonderland／樋口智惠子

發售商：東芝EMI株式會社
編號：TYDY-2082
發售日：1997年2月5日
價格：1000日元

近來主要在遊戲界中活躍的聲優「樋口智惠子」，相信有玩過Sega的著名街機作品《Virtua On》的話，便知道她是負責遊戲中「Fei Yen」的配音，而今次她終於推出其個人Single，歌曲大多屬中板的速度；內容方面則有少許偏向感情的一方。

（山寺良牙）

供應處主管：赤目黑龍

超級「扭蛋」玩具玩花式

元祖高達「FULL WEAPON SET」

高達20週年真是大件事，BANDAI全力出擊，單是大家已經看到的便有新一系列的「HG U.C.」系列，而且亦有不少的模型產品，如之前大受歡迎的「MG大魔」，還有絕對頂級的「PERFECT GRADE」系列，也受到一致的好評，不過，對於一些小朋友而言，模式似乎是太過深奧了，那麼這次介紹的「RX-78-2 FULL WEAPON SET」便一定能迎合有玩家的心意了。

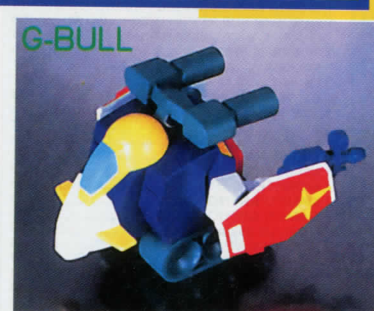
「RX-78-2 FULL WEAPON SET」可以說是一隻完全的「豪華版」扭蛋公仔，這是因為它的材料，不過，有看過TV版的便會知道，在故事之有一音「G戰機」，這「RX-78-2 FULL WEAPON SET」便是高達和「G戰機」的組合，而且高達使用的武器亦一應俱全，加上是一件完全的完成品玩具，所以，不論你是大人又或是細路也會喜歡的。

「RX-78-2 FULL WEAPON SET」的特色便是可以將在TV版之中「G戰機」和「高達」的不同組完全重玩眼前，令大家可以懷愐一下高達的不同姿態。

「RX-78-2 FULL WEAPON SET」配件內容：

RX-78-2高達×1	G-PARTS (A) ×1
G-PARTS (B) ×1	核戰機×1
毀壞之左臂×1	盾×2
鐳射劍×2	超級火箭砲×2
鐳射鏢槍（三叉劍）×1	鐳射鎗×1
流星槌×1	超級流星槌×1

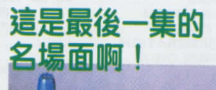

G-SKY


G-BULL


G-SKY E-Z


G 戰機


高達＋G-FIGHTER


這是最後一集的名場面啊！




MOBILE ARMOR (MA) MODE





攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275

灣仔店

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室
電話：2891-4448 傳真：2572-7118

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：77～106期

遊戲名稱　　刊載期數



幾經思想鬥爭後，筆者終於都將《SOUL CALIBUR》帶回家中供奉，玩過發現果然名不虛傳，抵玩非常，如果你是DC機主就一定要買，當然更要看看我們今期起連載的攻略啦！（廣告）雖然只需友情價便可順利購入，可是今個月銀根實在短缺，又有很多想買的東西快要推出，唯有眼白白看着鈔票一張一張的飛走…

敬啟者：由於哥哥生病，所以小妹代為寫信，亦希望福田大人能回答我的問題？（編按：這名讀者一次過將4封信塞進同一信封內，編者決定將之一起刊登）

1.上次，你在「GPM」102期所說，PS《Vigilante 8》這遊戲有特殊攻擊，但我多次運用你所提供的輸入方式，輸入指令，都沒有反應，點解呢？
2.你亦曾經提供過一種密碼是增加飛彈的威力，但只是增加追蹤彈的威力，有甚麼方法可以增加全部武器的威力呢？
3.可否提供一個有關這遊戲的網頁給我呢？
4.請問在PS的《FINAL FANTASY VI》的角色「西莉絲」所用的特殊技有甚麼用途呢？
5.《FINAL FANTASY VIII》何時推出國際版呢？
6.在PS的《EXODUS GUILTY》怎樣可取得紫色之劍。
7.《惡魔城》這遊戲怎樣取得最強武器呢？
8.你最喜愛玩甚麼類型的Game呢？
9.在PS的《Puchi Carat》這遊戲有甚麼秘技及隱藏人物呢？
10.PS、SS、N64，哪一部主機有較多好玩的射擊呢？
11.在PS的《CLOCK TOWER 2》何時推出第三集呢？

小妹妹A至D

小妹妹A至D：

1.在《Vigilante 8》中的特殊攻擊，發動條件是必需擁有足夠的彈藥，至於每種特殊攻擊都有其對應的所需彈藥數目。筆者在這裏再次刊登有關此秘技的內容。

▲必殺技指令全表

武器名稱	指令	效果名稱
ROAD KILLMANES（彈藥數6）	←—↓	BEAR HUG
	←—↑	CACTUS PATCT
BRUISER CANNON（彈藥數10）	↓↑↓	COW PUCHER
	↓↑↑	BUCK SHOT
INTERCEPTOR MISSILES（彈藥數12）	↑↑↓	HALO DECOY
	↑↑↑	AFTER BURNER
SKY HAMMER MORTAR（彈藥數10）	↓↓↓	TURTLE TURNOVER
	↓↓↑	CARTER MAKER
BULL'S EYE ROCKETS（彈藥數10）	↑↓↓	ROAD RUNNER
	↑↓↑	STAMPEDE

2.很遺憾，除了加強飛彈威力的外，筆者不清楚到底有沒有這類密碼。
3.撇除製造商的官方網頁，好像沒有關於《Vigilante 8》資料的網頁。
4.《FF VI》西莉絲的必殺技「SPINNING EDGE」是無視敵方防禦力之攻擊，至於發動條件則是當進入瀕死狀態時，角色會有1/16之機率發動必殺技。
5.你所問的是否美版？美版大約會在99年9月左右推出，而像《FF VII》那時的國際版則未有消息說過會推出。
6.抱歉，筆者不知道取得這把劍的方法。
7.徵詢過部份編輯的意見，得出來的結論是單手劍用途最廣，所以威力最強的武器應該是主角ALCURD的專用單手劍アルカードソード。
8.現在是任何類型的砌磚／智力遊戲和射擊遊戲，其次是有得意可愛角色或是玩法新穎的作品。
9.PlayStation版《PUCHI CARAT》有一名隱藏人物及數個秘技。

▲使用PATORA子・1

首先在選項畫面裏把球的速度設定為「アーケード」，接着分別通過「うでだめし」模式中的「むずかしい」與及續關少於5次下在7分鐘內完成「おはなし」模式中的「アーケード」，那便可在「うでだめし」及「おはなし」模式裏選用PATORA子；這個狀態是可儲存進記憶咭去的。

▲使用PATORA子・2

在標題畫面先選擇「おぷしょん」，然後選「EXIT」返回剛才畫面，反覆操作13次就能夠選用PATORA子；注意這狀態是不可儲存進記憶咭去的。

▲與PATORA子對戰

在「おはなし」模式的「オリジナル」中，只要選擇PATORA子以外的角色來使用，若能在沒有續關的情況下5分鐘內通過Episode 6，那麼PATORA子便會在Episode 7~9當中以亂入角色的身份挑戰。

▲出現瘋狂賽程

只要在「たいむあたっく」模式中的全部4個賽程取得第1位，同時地這4個賽程的簽名排名也是一樣的話，那麼就可以選擇瘋狂賽程來進行遊戲。

10.筆者覺得SS射擊遊戲的水準比較高。
11.雖然《CLOCK TOWER》尚未公布過會推第三集，可是廠方已曾經推出過外傳作品《CLOCK TOWER GHOST HEAD》了。

福田

嚴正的福田君：

嘩！貴公司的「機戰攻略」地圖和事件以比別人齊做口號，事實則…。

1.PS的《機械人大戰EX篇》的攻略會否出別冊，因「I.S.S.」系統和人物事件太複…？
2.PS的《DDR2》代理商在8月26日出遊戲和專用氈行貨，貴公司為何刊出防製品氈的優惠券，太過…
3.1999年鑑何時推出，另外加送「GP鈴奈」總編習，因她實在太…？
4.富利登和SEGA建立香港網站，進度是否順…？
5.DC以NAOMI相同規格和WIN移植方便，加上大廠和三百多間開發商，為何遊戲少得可…？
6.DC初公布期間，TECMO用了一星期開發的片段，DC版何時推…？
7.TECMO會否在DC推出《足球小將》的遊戲產…？
8.除台灣開發商加入DC外，SEGA對香港開發商有否興趣加…？
9.Game One的《多啦A夢》會否推出PS和DC版…？
10.Game One的《Warlocks》的JWIN和PS版何時推…？

祝 貴公司成為霸者，引渡讀者走向正途的神明

娛樂完補計劃書上

娛樂完補計劃書：

1.鑑於人手及市場等因素，相信在短期內我們都不會推出《機戰EX》的攻略了。
2.這純粹是編輯立場上的些微誤會，不過筆者與本刊都是絕對支持正版商品的，故此在這裏呼籲大家多多支持8月尾推出的跳舞氈。
3.現時有關年鑑的計劃仍是初步籌備中，至於GP鈴奈則無法擔任總編集了，因為她只是個小女孩哩。
4.你是否指Dreamcast的Local Server？最近也沒有聽過關於它的新消息。
5.如果事情真的是「NAOMI＋WIN CE＋超過300間廠商＝很多遊戲推出」，大家也不會看到這個局面啦，所以必需緊記遊戲推出的多寡絕對與機能沒有太大關係，反而是市場因素主導一切。
6.街機版至今仍未推出，哪又何來Dreamcast版？再等一會兒吧。
7.估計應該不會了，因為較近期的兩作《足球小將J》都是改由BANDAI推出。
8.筆者認為SEGA絕對歡迎生產商的來投吧！只是本地生產商在能力上又能否做得到呢？
9.不排除有這個可能。
10.《Warlocks》現在只聞樓梯響…

福田

Dear福田君：

本人有《FF8》的問題（還有《心跳回憶》），很想福田君能夠解答小人的問題，謝謝。

1.《FF8》中，如何用到「カード變化」？（即是一張Card變為道具，如變為100個英雄之藥？！）
2.如何得到陸行鳥的「親愛之証」？
3.《心跳回憶》的《啟程之詩》，到了2月27日，為何總是見不到男主角受傷，是否要在2月27日，要在馬拉松練習得到勝利？（和清川望）
4.不校對文章會否影響劇情？
5.《FF8》的雷鳥學習到「カード」後，如何轉為「カード變化」？

祝 愉快

晴雨公仔

晴雨公仔：

1.只要令雷鳥學懂「カード變化」這個Ability即可。
2.在各個陸行鳥森林內，玩者可找到一些特別道具，而它們便是「親愛之証」了。
3.要發生男主角受傷事件來取得完美ENDING，必需在2月27日之前成功跑完公園一周才可。
4.根本是不會的，所以實在可有可無。
5.在目錄畫面裏，只要選擇Ability指令就會出現「カード變化」的項目。

福田

有求必應的福田神社：

本人有很多重要的問題要問，求求你一定要刊登。

1.《TONDEMO CRISIS》有無秘技？
2.在《DDR》中，怎樣可以自創歌曲？
3.《街霸III》會在PS推出嗎，幾時？
4.《拳王'99》會在PS推出嗎，幾時？
5.現在DC大概賣多少錢？
6.你們有沒有Pocket Station的優惠券，可以給我嗎？(近官塘的商店)
7.《古惑狼賽車》幾時出？
8.在《FF VIII》中，「Occult Fan 1」在圖書館哪個位置？
9.怎樣可以和Rinoa的父親玩Card Game？
10.召喚獸水妖的「隱藏POINT發現」有甚麼作用呢？
11.兄弟牛的「保護」有甚麼作用呢？
12.DIABLOS的「ENCOUNTER減半」有甚麼作用？
13.地獄犬的「警戒」有甚麼作用？
14.波動彈是由甚麼製造而成？
15.我已經和CC團的全部人玩過Card Game，但是在神之黃昏也找不到CC團，在倉庫盡頭也發生不到救濟罕有卡的Event，為甚麼？
16.我已經找過全部近Esther的地方，也找不到救生囊和Card Queen？
17.誰是Esther大總統補佐官？
18.怎樣才可以令圖書館門前的人使出肥陸行鳥卡？
19.在F.H.裏，哪個是副站長，哪個是站長？
20.你覺得《FF VIII》還是《恐龍危機》好玩些？
21.在《恐龍危機》，去到那個要玩這個好像記憶遊戲第四輪的時候，已經超過十個字怎樣辦？？？

祝：「蒸蒸日上！盡快刊登！」

肥布甸上

肥布甸：

1.暫時沒有關於《驚天危機》的實用秘技。
2.你是否指自行替歌曲設計箭咀符號？只要在目錄中選擇EDIT MODE便可，不過玩者必需完成500次遊戲(不論難易度)才可令EDIT MODE出現。
3.若論機能而言，PlayStation要推出《街霸III》可真不易，除非強行要製作質素較次的畫面，否則它在Dreamcast上推出的可能性會比較高。
4.傳聞《拳皇'99》會先登陸Dreamcast，但相信它的PlayStation版本亦會有很大可能推出。
5.Dreamcast主機售價大約是$1200至$1300左右。
6.沒有，抱歉得很。
7.《古惑狼賽車》現時仍未有確實的發售日期，不過筆者估計最遲會是明年3月。
8.古怪雜誌1是在圖書館的書架上，仔細地找吧！
9.進入DISC 3之後，只要對着Rinoa的父親按□便可和他進行Card Game。
10.用來找尋畫面上的各個隱藏抽取點及儲存點。
11.在戰鬥中替同伴硬擋敵人的攻擊，以防止防禦力較弱的成員被迅速擊殺。
12.顧名思義，即是和敵人的遭遇率減半。
13.可減低敵人偷襲我方(被先制攻擊)的成功機率。
14.其中一種方法是將「高出力發生裝置」作彈藥精製，一件道具可製成20枚波動彈。
15.由於玩者需要在特定的地點按□才可，所以最好在畫面內不斷按掣找尋。
16.詳細位置請參閱《FF VIII OMEGA攻略合訂本》內的圖片。
17.這兩名補佐官分別就是Kirosu和Ward了。
18.對不起，各種咭片的出現機率都是Random的，還是試多幾次吧。
19.男的是站長，女的是副站長。
20.筆者覺得《DINO CRISIS》的可玩性較高。
21.給你一個提示，就是只要留意最後才反轉的一張咭便可。

福田

福回哥：

福田您好！希望下列問題能在105期之前刊登！不過之後才刊登也可以。

1.本人在玩《幻水II》的時候，我得到了「輝盾之紋章」LEVEL 4魔法，但是也不能得到完美ENDING，是否要有第一集記錄？我的天罡星是波理斯，有否關連？在洛古亞古斯城內部，遇上祖兒之後，他說要與主角決戰，之後應該選第一項還是第二項？接着的是第一項，還是第二？第九十二期GPM沒有說明，希望天草大人能在此說明。
2.接上題，祖兒把要說的說話說完了之後，第三個選項是否要立即叫出「奈奈美」？到最後是否要選「姊姊」？
3.奈奈美的年齡大還是主角大？
4.福田君你話《DEATH CRIMSON》的DC版第二集會有多少人買？
5.《R4》是否能玩四PLAY？四打分插手掣，還是要兩部PS主機，兩隻《R4》和電視？PS我有兩部，電視也有兩部，但是一隻《R4》要4XX元，叫朋友帶翻版《R4》又對唔住自己…話時話，在兩部主機中間應該有一條線才對，在那裏有得買？多少錢？《R4》的說明書沒有說明，九十二期之前的GPM因為新年，老媽一個唔該全部都BYE BYE…
6.Dreamcast軟盤現在很平，可否錯過呢？
7.在九十五期，夜行的AC是全黑色的，但是我的AC如何校也會有一點綠色。
8.第一集的《ARMORED CORE》是行貨，但為何第三集會是水貨？第二集在哪裏有得買呢？
9.POS專用的「白冬古冬」在哪裏有得買？GAME名不知道叫甚麼，對不起。
10.請問黑手先生和畑山先生去了哪裏？很久沒見了。

希望福田大哥能夠在105期或104期答我，因為第一條問題對我來說是很重要的，拜託！

祝福田君能在七月之後也可以打機，而我也可以看到七月之後的GPM。

黑死鳥上

黑死鳥：

1-2.據知要取得《幻水II》的完美ENDING，必要條件是需集齊108星和解除輝盾之紋章的封印，接着在洛古亞古斯城內部拒絕和祖兒戰鬥，隨後會出現僅有數秒時間作決定的選項(選哪一個也可)。當奈奈美中伏倒下後馬上返回本陣，這時醫生ホウアン會替奈奈美治療，經過和眾人的交談後只要聽到ホウアン說「對不起…我已盡了人事…」，再繼續進行遊戲就能令完美ENDING發生。
3.奈奈美是主角的義姊。
4.雖然「前車可鑑」，不過《DEATH CRIMSON 2》畫面驟眼看來不算太差，相信其質素會比第一集時好吧。
5.縱使說明書沒有寫明，不過《R4》是預設了可作同時4打之機能的，方法是將兩台PlayStation各自起動《R4》後插上對戰線即可，不過最近已很難找到對戰線的蹤影了，你或者可嘗試到規模較大的遊戲店舖找找，售價應該不超過$100。
6.如你所說，雖然Dreamcast的軟盤很便宜，可是購買與否則全要視乎閣下的需要了，像筆者這類家中沒有太多空間的人就絕對不會考慮。
7.這是否和電視機的顯示有關？
8.《ARMORED CORE》第三作(注意，這隻絕對不是第三集，因為真正的《ARMORED CORE 2》將會在PlayStation 2推出)由行貨變成水貨，據知原因是和SCEH的返貨制度有關，至於第二作則可到旺角的遊戲店找找。
9.對不起，筆者不清楚你所指的《白冬古冬》是甚麼遊戲。
10.黑手他去了做黑手黨(一笑)；至於畑山先生則因個人理由而離職了，筆者仍很懷念他哩，不過我們亦有和他保持聯絡的。

福田

Dear福田：

你好！本人仍第一次來信，希望各位能多多賜教指點，多謝！

1.DC版的《Sonic Adventure》是否可以下載Mini Game到Save Card玩？
2.接上題，請問如何下載？小弟到達一間有一座像Save Card的台的房間，又發現兩隻蛋，但怎又不能下載到Save Card？
3.接上題，在那房中又有一間怪怪的房，有大量日文選項，小弟並不懂日文一頭霧水，到底那怪怪的房間用來做甚麼？
4.下載到Save Card後又如何玩？Save Card裏的葵扇符號代表甚麼？在Save Card玩完是否可以到Game裏繼續玩其他遊戲？
5.遊戲中救回小動物有何作用？
6.DC版《THE HOUSE OF THE DEAD》中的Training Mode，為何完成Training-8後仍沒有新的Training出現？

多謝指教！
祝 工作愉快

Peter仔上

Peter仔：

1.這個當然可以啦！
2.只要把蛋打碎，那麼CHAOS就會從蛋殼中走出來，再踏上紅色那個掣即可。
3.筆者不明白你所指的房間是哪一間，抱歉。
4.下載到VMS的迷你遊戲是養育CHAOS，至於VMS上的葵扇符號則是代表現正進行遊戲模式。
5.拯救小動物後，將牠們送給CHAOS可令其身體產生變化，從而出現該種動物的特徵。
6.玩者必需完成Training 1~8內的所有難易度，才可令隱藏的Training 9出現，及後再通過Training 9便能玩到Training 10。

福田

掌管天堂與地獄的解簽佬福田君：

小弟在福田神社求咗枝下下簽，請解簽佬幫我解一解，我是求遊戲業。

1.《FF VIII》中的體力和HP有咩分別？
2.《FF VIII》中有些道具我不知道到有：波動彈、鐵管、聖戰之藥？
3.那隻巨大仙人掌常常在餘下2萬多血時逃走，有甚麼方法可以防止？
4.在玩Go Card Game時，為甚麼Rinoa之父不出她的咭？
5.請問解簽佬玩《FF VIII》時，有無出現Level不平衡的出現？
6.小弟正想從DC的《SFZ 3》和《KOF 99》中選其一，解簽佬給我一些寶貴的意見？
7.請問VGA BOX是否一定要連接電腦的螢光幕？
8.如要加入遊戲誌的大家庭，是否一定要打機很叻？
9.小弟希望GP樂園加插星座運程，心理測驗等內容？
10.希望《互動遊戲誌》中，可以男聲加女聲，可讓那女旁白不用那麼辛苦？
11.請問那女旁白是誰，可否相告？

祝解簽佬：香油鼎盛 身體健康

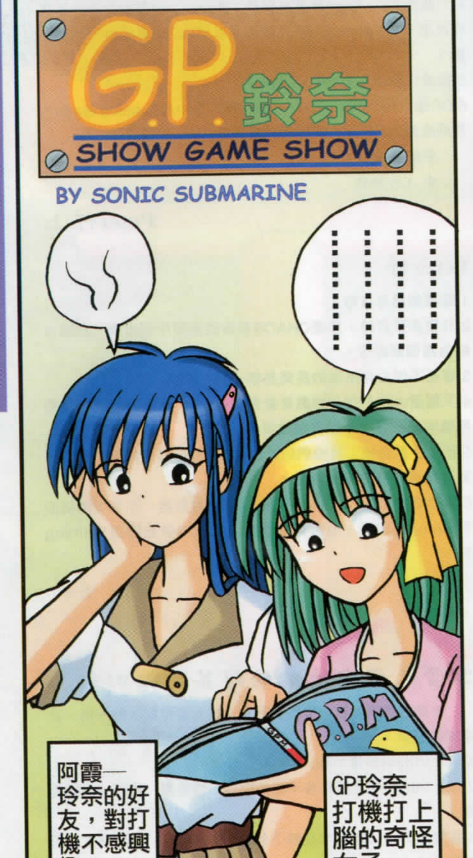
一個心情低落的施主上

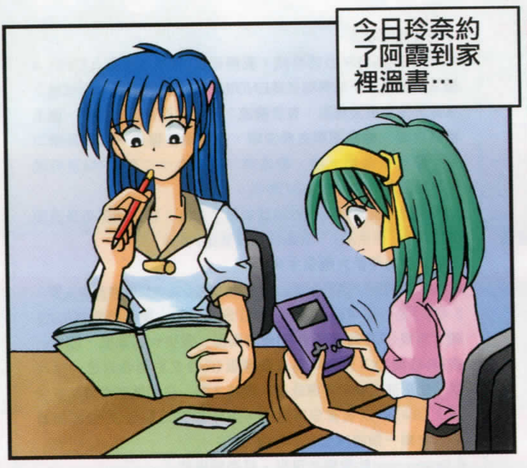
一個心情低落的施主：

1.體力會直接反映防禦力，而HP則是角色的能源，換句話說即使HP有多高只要體力低的話就會很容易被殺死。
2.波動彈上文已述，鐵管可從ウェンディゴ上偷取，而聖戰之藥則可在DISC 3和Seifer決鬥時以低機率盜取。
3.這時最好用Squall最強的連續劍收招找對付之。
4.玩者必需預先輸一張イフリート的咭給他。
5.這情況是頗難避免的，唯一解決方法是盡量避開無謂的嘍囉戰鬥。
6.當然是《SF Z3》，因為其新增模式與及經調整過的難易度很吸引我輩玩家，然而街機版《拳皇'99》經已推出，那又為何要玩《98》？
7.不一定的，如果要對應VGA輸出閣下可選擇像SONY WEGA這類備有VGA INPUT的電視機。
8.玩遊戲機很有才能的人確實很多，不過到底適合擔任編輯與否則要視乎其他因素的配合，譬如中文書寫能力、潮流觸覺、創造性和責任感等。
9.很多謝你的提議，我們會研究一下。
10.這就要《互動遊戲誌》製作人員考慮考慮了。
11.她的身份非常神秘，不便公開，我只可告訴你她絕對不是GP鈴奈。

福田

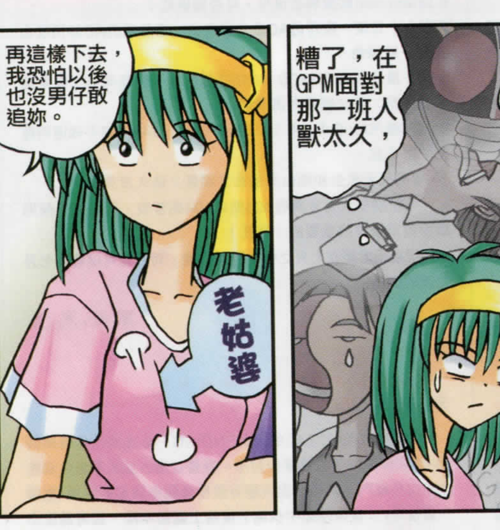
插畫：超音潛艇



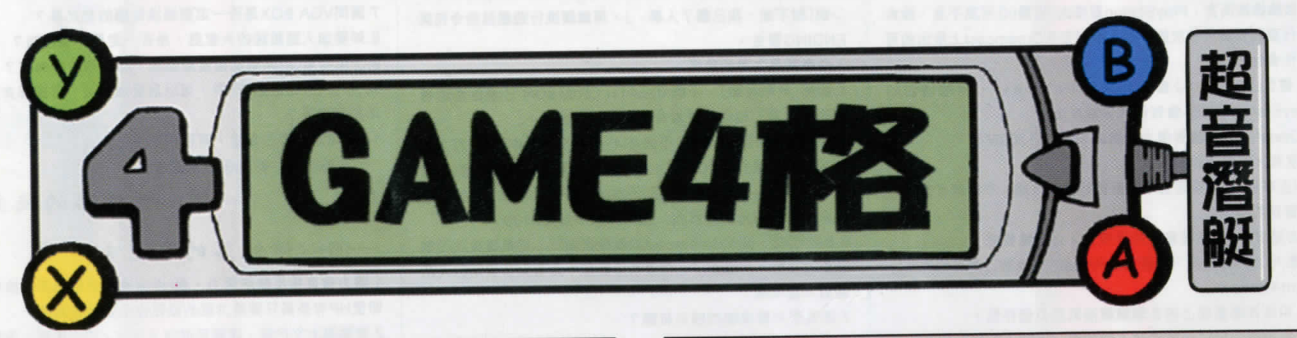




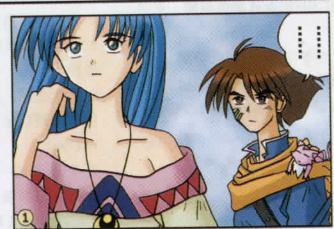


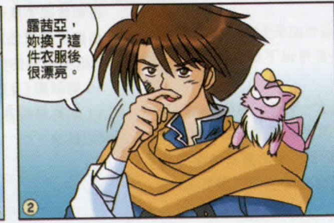


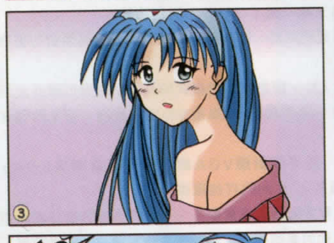


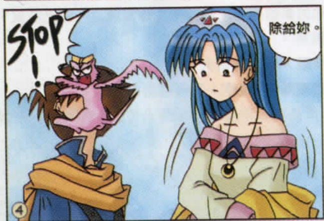


她與他的事情









他與他的事情









無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

HI！今期由於KOTARO君仍在放假，所以會由赤目黑龍代為處理此欄。

打機是好？是壞？

玩遊戲機可說是我們生活的一部份(如果有人喜歡打機的話)，不過仍然有很多人認為百害而無一利，究竟打機是否真的壞處多，或是沒有好處呢？

打機其實是娛樂的一部份(廢話)，唯一不同只是戶內娛樂而已。現在製造商造GAME都是以歷史題材，對於一些學生可能會了解過GAME，換句話說，其實打機都要讀書識字的。另一方面，有不少人喜歡玩美版遊戲，那麼，便可以從GAME中學到些英文(如果你是積極學習者)，就算是玩日版遊戲，也會學到些日文的(起碼會學到日文的SAVE及LOAD是甚麼)。而且，打GAME都要用腦去思考的，要思考怎樣過關、爆機，其實要用很多腦力的，活用腦，會變得聰明些，那麼，不知道能否減低老人痴呆症的機會呢？(笑)

現在，PS出了《Dance Dance Revolution》，這GAME可說是打破了用手去玩的「傳統」，不少有關健康雜誌都介紹言GAME的，玩30分鐘可消耗大量卡路里，對於減肥人仕是有功效的，所以打GAME都可以吸收到不少好處的。

打機有好處，也有壞處，有很多人數了很多論據來數臭打機的，不過如果我們分析一下，其實打機的壞處，與做任何事的壞處是相同的，那麼，我們就以讀書為例去分析：

如果讀書(打機)太過入神的話(沉迷)，書不離手(機不離手)，往往會食慾不振，甚至會近視，更嚴重的會弄致神智不清(發羊吊)，有可能要接受心理輔導(治療)。而且常常只是讀書(打機)會令性格變得內向。

以上論點，並不是叫你們不讀書，只是想說，凡事做得過份的話都會有反效果的。

有人說，最多人去玩的是格鬥遊戲(包括不太過鍾情於格鬥GAME的人)，這句話我十分同意，因為我們人類，是好戰的動物，沒有挑戰性的事情，人生會變得苦悶的，所以世上仍然有摔角比賽、BOXING比賽、柔道比賽。其實足球比賽及其他運動比賽都是戰爭遊戲，最終目的都是為求勝利。打格鬥GAME，如果輸得不服氣，往往會變「真人格鬥」，正如在足球賽上，有不少球迷打架、球員打球証的事件，就是得一個原因：輸不起。

我們打機當中，有時會遇到不如意的事情，那麼，我們會從頭打過，又或者途中SAVE了，然後去玩其他的，是正常的事情，正如我們在人生中遇到困難，失敗了便從頭來過，是一種人生經歷。那麼，放棄便去玩其他的就算如不珍惜生命嗎？遊戲始終都是遊戲，我們不要太認真才好。

我抽出這題目來說，是因為仍有人數臭打機，自己不喜歡打機，便抹殺打機的權利，這些人是不要得的。皆因任何物件是好是壞，完全取決於使用的人，並非取決於那物件，物件是由人創造出來的，所以任何物件是無罪的。

總括來說，做任何事都會暴露人性的負面(可以與83期的「機實七宗罪」拉上關係的)，只要適可而止，便不會有反效果的了。

題外話：在漫畫誕生起初年代，相信有不少父母反對子女看漫畫的，父母完全不認同，直至三十年後，才有父母認同，原因是子女已經變成父母的一代。現在打機業已重蹈「漫畫」的覆徹，相信要所有父母認同仍要繼續努力。

以上理論，道理還是歪理就由其他讀者思考，如有意見，歡迎提出，我等待你們。

讀者
ARTO

讀者ARTO：

嘩！好激烈的言論啊！事實上，有不少的父母實在是非常反對子女打機的，然而，他們反對子女打機的理由不是像ARTO所說的，其實，以往大多數的父母反對子女打機的原因不是甚麼壞處，而是他們不嘉歡子女到「遊戲機中心」遊玩，因為以往在這些地方也是那些「社團人仕」出入的地方，不過現時的情已經不同了，現在的遊戲機中心已經可以說是改革了不少，地方光猛了不少，「雜」的程度也降低了不少，所以，就一般而言，父母已經不是太抗拒「遊戲機中心」這名字了。

至於說到在家中打機的問題，這實在是一個非常複雜的「家庭問題」，首先，以一般收入的父母而言，買一部如PlayStation的遊戲機也不是一個大問題，不過，就如ARTO所說的一樣，有時候，人做事總不識「自制」，這是人的弱點，人經常會犯同一的錯誤，打機亦有這種情況出現，黑龍相信大部份反對子女打機的父母的論點也是同一的，便是不喜歡子女過份的沉迷，這亦是最大的原因，在這個論點之下，基本上做子女的是完全無反抗的餘地

但是在說父母不是之時，做子女的亦要反思一下自己打機是否太過份，不能只識責怪父母，你們是否在完成一天的功課之後才打機呢？你們有否在溫習之後才打機呢？你們又有否因為打機而沒有理會父母對自己的任何呼喚呢？如果大家自問沒有以上的問題，那麼，父母再阻止你們打機的話，那是他們不對了，相反，真的有這些情況出現，在這種情況下，你們便要好好的反省一下，自己是否真的太過份呢？

而說到太過沉迷一件事物，壞處一定比益處多，不過，讀者ARTO的論點似乎有點兒過火了，而且亦不是太有道理，首先，以讀書來作比較實在太過不對了，試想一想，同是以10個小時為限，大家會認為讀10小時書所學的東西多還是打10小時學的智識多呢？相信不用也是讀書有用得多；如果說是一種誤樂，讀書也可以說是誤樂的一種，其實讀書不是純是在課堂上的學習，在我們的生活中，其實有不少的書籍也是非常有趣的，其實這些書就如打機一樣，除了可以放鬆心情之外，亦可以學到一些在課堂之中學不到的知識，這些便是打機和閱讀的益處了。

另一方面，ARTO所說的所謂「好戰」，這個論點黑龍覺實在有點過份，ARTO所提及的摔角、拳擊、柔道等也是非常正常的運動，哪裏來的「好戰」，試想想，如果真是好戰的話，豈不是要打到頭破血流，不死不休？而且如果是純為了好戰，又何必要有裁判員，倒不如痛痛快快的打架算了，而且更不用甚麼安全措施了，所以，如果要將格鬥遊戲、運動與「好戰」混為一談的話，那ARTO便太過「膚淺」了。當然，有一些人真的如ARTO所說的是「輸不起」，不過，這是否佔了大部份人呢？相信不會是吧！

人是會長大的，正所謂做到老，學到老，這句說話對天下所有的人也是對的，當然，父母亦不例外，這是理所當然的事，所以經過在時間之中的學習，父母也會進步的，而子女亦會進步，希望讀者ARTO的想法也會有所進步吧！

祝思想成熟！
赤目黑龍

※以上純粹個人意見，與本刊立場完全無關





G.P.鈴奈留言板

嘩~~糟了~~實在太多信~~()_(),看來這小點的版位是無法將所有信刊登出來,唉~~不過總算有點安慰,有這麼多讀者的支持,小妹一定會繼續努力!!經過上次和小璘(+MS+AMI)的《遊戲王》對決,結果小妹一敗塗地…真想不到她們是這麼利害…另外,新來的杉田里繪香任了GP GALLERY,大家記得多點找她!

「我是心跳迷…」

Dearest山寺良牙さん:

Hello?我係Asahina Yuko,希望你可以睇吓我嘅來信and早D刊登呢封信,アリガとう!

講起《心跳回憶》,嚮No.105期先至好,because人面亦有你介紹嘅《心跳》嘅五年紀念專輯,正!尤其係PC嘅《純愛手扎》用中文顯示個人資料,咁會唔會移植去PS呢?

GBC嘅《心跳Pocket》,有三個新增人物,我feel有三個之中宗像尚美係最靚,PS版我likely當然係紐緒結果啦!聲優我likely川口雅代果把聲,但D English發音very good丫嘛!

乜川口雅代唔係有個人album嘅咩?係喎,鐵炮塚葉子呢?唔係又有album出凉咩?咁中友子and關根明子有冇機會出album?

Trading Card Vol.5嘅美樹原愛and管林見晴嘅Q版公仔好得意!係呀,你有冇去過書展?入面有冇《心跳》嘅紀念品賣呢?街機有《心跳》玩咩?我見唔到嘅?

下次有機會再介紹多D《心跳》嘅history喎!係咁啦,'sayorana'!

祝你事事順境!

From

一個likely《心跳》and《KOF》嘅Asahina Yuko上

To Asahina Yuko

多謝閣下對該特發組的欣賞。對於《心跳回憶》的中文版,相信不會移植到PlayStation上;此外對於CD表中有遺留的部份,本人向閣位有看過並對此不滿的讀者表深切歉意,不過相信「中友子」和「關根明子」推心個人大碟的機會就比較微了;至於本人因工作關係今年沒有到過書展,只知昨年書展中有《心跳回憶》的精品賣,不知今年有沒有呢?最後《心跳回憶》街機版除了在日本有得玩外,香港亦曾經於某遊戲機中心展出約一個月。

山寺良牙 覆

「沒有GPM買~很慘呀~」

GP鈴奈:

你好!BCS丹是也~

近來剛剛考完試,還以為可以認真"研究"《GPM》,…怎麼知道…機鋪的老板不賣《GPM》了~真是給他激死了…(哭)不知近來《GPM》有什麼新人新事物呢~好想大家啊!100期以後的《GPM》內容,只能在筆友口中得知…真可憐《KOF´99》就出了呢!聽說有很多新人,鈴奈姐姐可否為我們介紹一下呢?

我有一個重大提意啊!《GPM》快點找個"國內接賣店"吧!(代理)總之不要讓我們國內熱心讀者,完全失去了《GPM》的資料啊!我實在太想念《GPM》了…現在看不到…啊~~你讓我死吧!我不想話了~讓我死吧~~

(某人按:…失禮了!下次再見!)

BCS丹

BCS丹

HI!你好!原來現你在國內買不到《GPM》,唔…真的可憐呢!近來《GPM》有很多新編輯加入;如愛電腦戰機的時雨、愛卒業M的小璘、愛音樂的神皇及愛三一萬能俠的一輝,他(她)們都很本事;另外又有《KOF》的海報;又有別冊攻略…等等新事物。

而在新一輯的《KOF》當中,總共有七位新人,分別是K'、MAXIMA、WHIT、包、李香緋、JHUN及香澄,他(她)們的實力都不錯。

最後小妹對你的狀況表示同情,不過請忍耐一下,在不久將來,你們一定會見到《GPM》在國內出售,相信我吧!

GP鈴奈 上

「鈴奈FANS?」

To:GP鈴奈小姐

你好!小弟個名叫亞寶,今年13歲,由第二十四期開始看GPM,之後便天天也儲錢來買GPM了(沒辦法,GPM實在太好看了)。後來更成為了鈴奈的FANS…

以下有些我很想知道的問題,請你詳細回答

Q1.做編輯要有多少學歷?

Q2.做編輯駛唔駛俾學費?

Q3.做初級編輯有幾多人工?

Q4.要你的簽名有甚麼辦法?(鈴奈)

Q5.在第105期的GPM中小璘說和你一起買了「遊戲王2」,我想你一定是高手中的高手,我想知道No.371-373,667,675,712的取得方法?

Q6.你和小璘是否讀中學?

Q7.如果想和你對戰遊戲王,有何方法?(我不介意到灣仔的)累了!下次再寫!

祝 美少女鈴奈越來越漂亮!

你的忠實FANS

亞寶 上

註:我是少年時代的亞寶!

亞寶:

1)做編輯的學歷最少有中五程度,中文能力要良好。

2)做編輯不用交學費的。

3)基本上這是商業秘密。

4)基本上不習慣幫人簽名,所以……

5)只有打倒闇莫良,就有機會取得317,至於372;打倒シャーディ就有機會取得,373打倒イシズ就有機會取得,其餘的請看今期《Pocket情報所》。

6)小妹雖然仍讀書,但已不再是中學,至於小璘已不用讀書(但與小妹年紀差不多)。

7)由於小妹的卡實在太弱,始終不及小璘和AMI,再加上小妹的工作繁多,並不是時常在灣仔,所以…

GP鈴奈 上

「『針鋒相對』的場面令人討厭！！」

鈴奈小姐：

妳好！香港第一屆漫畫節已於上月曲終人散，鈴奈小姐有沒有去逛呢？一如幾年前書展，我都在一間出版「天氣現象」漫畫和盛產「刀刀劍劍」的漫畫公司攤位當雜工，因此在短短六天的漫畫展裡，我都看到不少有趣的新事情。其中最有趣的，莫過於當中的「Casplayer比賽」了，故是次來信，就是想跟鈴奈小姐談談我對這個「Casplayer比賽」的感受。

我實在很佩服(和羨慕)每一位Casplayer，儘管你們無論外型、身材甚或本身的服飾都與本身的漫畫人物有著一段距離，但他們的熱誠，對所扮演的人物的熱衷甚或默默忍受叩人背後的壞話(說得嚴重了)，實在為這次漫畫節營造了不少氣氛看著他們天天都像開Party似的，我不禁想，如果有機會(和錢)，我也想玩Casplay啊！

然而，在這次「Caplay比賽」中，發生了一些不愉快的事件。雖則當事的人可能覺得算不上甚麼，甚或覺得這不關像我般「局外人」事，但我始終覺得這件事確實令我這個「局外人」看不過眼。

大家都喜歡漫畫的，並熱衷玩Casplay，能在漫畫節裏聚首一堂，本應是一種緣份；令人始料不及的，竟然是化成「針鋒相對」。一位扮演某「鬼漫畫」中的女角的Casplayer，因為「過於落力拉票」而受人白眼，淪為「犯眾憎」者。這些源於利益衝突而演成的仇視，本是十分正常的；但若要變成當眾「數臭」他人，這又實在太過份了。

許多Casplayer「唔妥」那位粉紅衫的女角，原因是如「強拉未投票的人去投她票」，從而使她能夠每天都晉身三甲。對於這個「理由」，我想索至今都找不出一個理由去令我信服。一個十多歲的小女孩能拉動一個二、三十歲的大男人？真是匪夷所思(別忘了這班人佔進場人數的大部份)！她有能耐去「拉」得動這麼多人(當然亦包括其他人)，多是緣於投票人仕多抱着「無所謂」的心情，故造就了那Casplayer能有幾百票數，並使其他Casplayer般大膽地四出拉票。最令我感到啼笑皆非的，是某天一位扮遊戲「打交皇帝」其中一位新女角「伸張正義」般幫另外兩位帶頭的Casplayer「石黑龍」和「伊織」拉票，並在「突破」攤位「開大咪」「明示」那落去拉票的Casplayer「造票」。我那時真想跳開過去叫她回家查查辭典，看看「造票」一詞真正的解釋！太過份了！

最後結果，「石黑龍」拿第一已是意料中事，沒有值得可談的；但第二名卻不屬於次高票數的那位「犯眾憎」Casplayer。投票制度由始至終原來只是虛設，最終還看那班「評判」。除了「嗤乜氣」三個字以外，我真想不到有甚麼更好的形容詞去形容這個「比賽制度」。毋怪乎也有玩(但無比賽)Casplayer扮「朱雀」的亞基也云這個遊戲制度「千瘡百孔」了。

也許有人會站起來，正氣凜然地指著我，道「那『花名』的Casplayer不配入三甲，是因為她人格不好！」若是如此，我只好充當一次反派，回應道：「若果人格不好便不配得獎，那麼亞軍便也應該懸空了！」說穿了，那位極受歡迎的「英文字」漫畫女角，其實我們公司以幾千元從Model公司聘來的，只是我們日本組老闆「手痕」幫她報名參賽而已。我們要求每天早上十一時來Stand-by，卻要等至二、三小時才見她芳踪，有天更要等至五時才見她！某天她遺失了手電，便因心情不好而躲進後倉…哈，請她回來不知幹甚麼！真「有」專業精神！若大家仍覺不夠的話，我便再告訴大家，她抽煙的，這會否使各位對那「英文字」漫畫女主角的「清純形象」夢碎？

寫至這裡，也差不多了。言論過長，請見諒，鈴奈小姐肯閱畢我已心滿意足，回應與否並不重要。我所希望的，是以後若再有這些場合的話，各位Casplayer能和睦共處，共同為營造氣氛而努力而不要使一個好好的場合充滿是非。

謹祝愉快！
讀者林仁上
漫畫節後清理完賣剩的「飲雪刀」時
PS有緣的請將以下Message forward之，感激！感激！

To：山寺良牙

在104期《編者話》裡的第四句歌詞，歌名的正確譯法該是《沉默的風》吧(真巧，寫至現在我剛聽著這首)？！這首歌是戎谷淳(緒方惠美)唱的，但奇怪，有人說戎谷淳是十一夜惠的男(？！)友…

To：神樂千鶴：

在100期的拙作，雖然「勁數」DC之不足，但其實我也是Sega的擁護者，並計劃將DC作為我今年聖誕禮物！《拳皇99》出了，以往只用「三大神器隊」的我沒有了神樂，哈，「我唔駛玩咯」，嗚…

To 林仁：

看完你的評論之後，小妹也有感而發，的確在某程度上有些Casplayer的做法不對，小妹也不喜歡在群體活動中看見「針鋒相對」的現象，既然大家在同一個群體中，何不好好合作，給自己或別人開心的感覺；反而大家要「針鋒相對」，這不論是對自己或別人都會感到不高興，到了最後大家都心中只會留下不美好的回憶，令自己痛苦，那又何必呢？

其實若要以「人格」來判定Casplayer的三甲，那就未免有點過份，首先Casplayer的真義並不是論參加者的「人格」，而是參加者所扮的熱誠度(如似不似)，別人的「人格」不應在這裏來討論，即使是你所說的漫畫女角，無疑她的工作態度有不對的地方，但是她抽煙並不代表她本質是很壞，而且抽煙又不是犯法行為，可能你會覺得很不雅，但這可是她的自由，我們是不應干涉別人的自由，更何況Casplayer的三甲，又不是要看參加者的言行舉止，所以希望你會明白。

若你還有其他有趣的經歷，歡迎和小妹分享。

GP鈴奈 上

多謝閣下對本人的指正，至於《沉默的風》事實上最少有三個版本，最初版本是戎谷淳(CV：緒方惠美)；第二個版本是藤崎詩織(CV：金月真美)所唱，不過嚴格來說並不是詩織所唱；最新版本則是由館林見晴(CV：菊池志穗)所唱。另外若是將整個該話劇聽過後，便會得知戎谷淳並不是十一夜惠的男友，而是故事中主角(一下子記不起名字)的青梅竹馬，後來演變成戀人。

山寺良牙 覆

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆填寫。

GP GALLERY

GP樂園

館主：杉田里繪

今期的讀者投稿中，有很多高水準的作品，實在令里繪很開心呢！不過要從當中挑選出得獎作品卻非常傷腦筋了，但無論如何，大家的畫功有進步是一件值得高興的事，希望各位讀者繼續努力吧！

Connie

特級佳作

評語：二階堂紅丸很有迫力呢！這是因為CONNIE用了強烈的對比色：金黃色加上紫藍色，令畫面的色彩十分鮮明。另外，這幅作品的上色技巧亦很值得讚賞，利用廣告彩造出油畫一樣的效果，可見其使用廣告彩的熟練度。然而，這幅畫有一個缺點，就是手的比例出了嚴重錯誤，尤其是右手太短了，要是完全伸直可能只是長及腰間而已，而左手則稍為幼細了點。若能改善這點，此作就更完美了。





Minai

優秀作品

評語：Minai這次的作品又是Generator Gawl呢！相比起上次那幅作品，此作給人一種熱鬧而色彩繽紛的感覺。畫面的構圖不俗，因為人物的制服顏色比較素，因此背景塗上鮮艷的粉紅色，再加上那些可愛的移印圖案和貼紙，便令畫面豐富起來。但是兩位女孩有不少地方現出塗改的痕跡，下次上線時可要小心點了。



MAY

評語：很可愛的貝璐！整幅畫很有聖誕節的氣氛，而貝璐的微笑予人的感覺亦十分溫暖。不過仍然是舊問題，普通A4紙是適合用來起草稿多於作畫紙的，特別在使用木顏色和粉彩等顏料時就最好別用了。另外，MAY在上黑線時不能放膽落筆，以致線條不夠穩定順暢，但整體來說MAY也算畫得不錯。



小丸

優秀作品

評語：呀！又是小丸的畫稿哩！雖然這次的是彩色影印稿，但也看得出小丸能保持一貫水準。人物面相依然很漂亮，而背景亦很花心思，畫得很仔細。可是小丸對於人體比例還未完全掌握呢！肩膊仍是太橫而且太斜了，手肘太方。此外下半身的畫法有些怪怪的，例如臀部交待得不清楚，右腳的大腿則太短，以致人物不像坐在樹上卻像「貼」在樹上。小丸，繼續努力啊！期待你下次進步後的作品。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

華洛

評語：是國內讀者的作品呢！畫內的人物是自創的嗎？外型不錯呀！今後也請多多支持畫廊，多些投稿來啊！水彩的技巧不俗，我十分喜歡在樹上休息那男孩的陰影，與及隔鄰一格的天空，表現得很真實。將畫面分割成數格來繪畫不同的內容雖是一種常用的構圖方法，但由於這幅畫欠缺一個主體，而小圖之間又沒有連貫性，因此反令畫面顯得鬆散。另外，用作設定顏色的鉛筆線最好於上色後將之擦掉，否則是會影響到作品的美觀的。

小熊

評語：一幅構圖簡潔的作品。木顏色的疊色技巧做得相當出色，很有立體感，值得讚賞。可是對於超音鼠的身體我則存有疑問，究竟牠的姿勢是正面站着，還是背着站然後轉過身來的呢？若是前者，那麼超音鼠整個身體就十分之怪了；如果是後者的話，那牠的右手似乎畫得太出，肚子亦畫得過。至於背景方面，好像馬虎了點呢。



TEXT · PHOTO：赤目黑龍

新機地分行地址：香港灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)33號鋪

港島區遊戲種類最新最齊備之遊戲店

新機地日本街分店開幕報道

相信在九龍區要買遊戲真是十分方便，可以去旺角或者深水等區域，不過，在港島區要有一間真是齊備所有機種遊戲的商店實在是一件非常難的事，之不過，近期在灣仔區便有一間這樣的新店開幕，這便是新機地的灣仔分店了！

8月1日正是「新機地日本街店」開幕的大日子，而且由於當天新機地分店有超值「PocketStation」及其他主機發售，所以引來了非常多人排隊換購，場面實在非常熱鬧，而且在門口亦擺放了十分多的花牌，當然，我們《GPM》也有份呢！





「新機地日本街分店」的位置可說是非常理想，一入門口便會見到一間四平八正的地方，這樣的設計比旺角的本店更加舒適，入內參觀購物的人士可以在非常闊落的環境之下選購遊戲，實在比一般的遊戲店完全不同，而且在店內更有Dreamcast的遊戲機讓大家試玩，當日試玩的便是當日才發售的最新Dreamcast遊戲《SOUL CALIBUR》！









除了遊戲之外，店內亦有不少的遊戲精品售賣，對遊戲瘋狂的玩家們一定會喜歡這樣的一個地方，況且在一間店內可以買齊所有機種的遊戲，真是非常方便各位遊戲玩家，最重要的是連玩家不多的NEOGEO帶機的遊戲也相當齊備，正所謂平有平玩，貴有貴玩，任可遊戲玩家在這裏總會有所收獲的！











和一般的分店不同，在「新機地分店」除了可以買到最新的遊戲之外，亦有不少最新的AV產品供參觀人士選購，細至大家掛在耳上的HEADPHONE，大至在家中使用的音響組合也有。

以前大家可能只會到銅鑼灣，最多也只是到東方188買遊戲，之後，大家又有多一個好的選擇了，開心嗎？

TEXT：SPY FUKUDA

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



彈艙1：隱藏角色出現條件

遊戲：SOUL CALIBUR　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報部

《SOUL CALIBUR》已推出了好一陣子，相信大家已取得不少隱藏人物吧，但大家又到底知不知道這些角色的確實出現條件呢？其實只要在ARCADE MODE裏完成遊戲就會出現對應的隱藏角色，但留意使用相同角色之次數是不會計算在內的。

註：需要在連同可使用EDGE MASTER在內的情況下，以XIANGHUA（柴香華）之3P顏色完成遊戲一次才可選用INFERNO，至於XIANGHUA之3P顏色則需要從MISSION BATTLE中取得（SP18）。



■吉光VS SIEGFRIED

完成遊戲角色數目	出現之隱藏人物或遊戲舞台
1	HWANG（黃星京）
2	YOSHIMITSU（吉光）
3	LIZARDMAN
4	舞台：靈峰富士~地下水脈
5	SIEGFRIED
6	舞台：梵尼捷亞之水路
7	ROCK
8	舞台：古代鬥技場跡
9	SHENG MINA（成美那）
10	CERVANTES
17	INFERNO

彈艙2：公開爆機後的隱藏要素

遊戲：AIRFORCE DELTA 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報部

相信只要參照我們今期攻略的朋友，就應該能夠將《AIRFORCE DELTA》攻破了，但是內裏的隱藏要素大家到底又知道幾多呢？以下將會介紹幾種爆機後的特殊項目，只要以EASY或以上的難易度來完成遊戲，觀看過ENDING畫面後在OPTION中就會出現SPECIAL項目，藉此來作各種設定；不過留意有部份是需要達成其他條件才可。

(1) INFLIATE ARMS

條件：以EASY或以上的難易度完成遊戲

在Special將之設定為ON後，飛彈數目就會變成無限，讓玩者隨意殲滅敵軍。

(2) CUSTOM HUD COLOR

條件：EASY＋NORMAL＋HARD難易度的敵方破壞數總數超過100架

在OPTION只要選擇HUD Set中的Color，就可隨意設定警告燈的顏色。



■調節HUD的顏色

(3) HUD HIDDEN

條件：EASY＋NORMAL＋HARD難易度的出擊次數總數超過100次

這可以在Special裏面設定，這樣的話畫面上就不會顯示警告燈情報，難度大增。



■沒有HUD視線變得一望無際

爆機後出現的新機種

不論所選的難易度，只要完成遊戲一次就可在二周目開始時購買6款新戰機，它們分別是F-15E、F/A18-E、Su-27B、Su-34、AV-8B和Sea-Harrier。另外，根據玩者所選擇之難易度亦會再有新戰機追加，分別為Easy的S-37、Normal的MIG-1.44和Hard的E.E. Lightning，換句話說無論以甚麼難易度來完成遊戲，當第一次爆機後都必定會出現7款新戰機。

特別隱藏機的另一種出現條件

剛才提及按照難易度出現的3款隱藏機，其實還有另一種出現方法的，那就是在指定版面中以機槍把對應目標擊毀，它們分別是在Mission 17（S-37）、Mission 14（MIG-1.44）與及Mission 3（E.E. Lightning）。



■遊戲中價格最高昂的E.E. Lightning



彈艙3：任務模擬戰模式

遊戲：ACE COMBAT 3 electrosphere 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

只要玩者能夠令遊戲的全部5個結局出現，在觀看完第5個完結畫面後就會收到一封郵件，讀過其內容就會出現名為MISSION SIMULATOR的隱藏模式。在這裏玩者可選取遊戲中任何一關來玩，同時亦可自由選用各個機款參戰，還可在每關使用威力絕大的SPLENDID BOMB。

本編任務達成度	可使用的機體及武裝
全部任務RANK A	武裝O.S.L.(衛星軌道LASER)
全部任務RANK B以上	XR-900
全部任務RANK C以上	UI4054
全部任務RANK D以上	Ouroboros Color之R103及Su-43、General Color之F/A-181及F-16XF、Neucom Color之R101及R201、Disin Color之F-15S/MT及F-22C、Rena Color之Su-37、Cynthia Color之R102、R-103及R-311

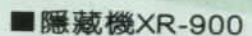
此外，遊戲會根據玩者在本編時的達成度，來增加可使用之機體及武裝，至於任務達成度則可從標題畫面中央細小正方格的顏色得知；達成度A是紅色，B是橙色，C是黃色，而D則是藍色。



■隱藏機UI4054

■衛星軌道LASER




■隱藏機XR-900



彈艙4：密碼大平賣！

遊戲：魔界村for Wonder Swan 機種：Wonder Swan

提供者：《遊戲誌》情報組

縱使符合了特定條件LIBRARY會顯示各式各樣的秘技，在這個TIPS SYSTEM之下其實即使未曾達成條件只要輸入對應的密碼，亦可獲得這些秘技的效果，以下是部份較實用的密碼一覽表。注意，當輸入密碼過後，只要在暫停時按下表內的實行指令，就能產生對應效果。

密碼	實行指令	內容
IPGGGAER	A＋X1＋Y1	剩餘人數增加1隻(未到9人時有效)
ODRTAERG	A＋X1＋Y2	輸入指令時調查畫面內的寶箱
OKEW6LDG	X1＋X2＋X3	輸入指令後立即穿上盔甲
BOGGRHRF	X1＋Y2	亞瑟變成女人，可攻擊；被攻擊即死
8QHOTHE5	X1＋Y4	版面剩餘時間減少10秒
WZZDRFRH	X2＋Y2	即使穿着盔甲也不會沈在水裏去
VYXXXCTR	B＋X3＋Y4	亞瑟變成老伯，可攻擊；被攻擊即死
ZSDTTLTT	B＋X4＋Y2	亞瑟變成嬰兒，不可攻擊；受傷變成短褲狀態
PSR0YEYH	B＋X4＋Y4	變成短褲狀態，即是穿着盔甲時被攻擊的樣子
SDPWEAGR	A＋B＋Y1	輸入指令後，只要解除暫停就會即死
PWPNUEG1	X2＋Y3	阿瑟使用的武器威力提升一級
LIWETJGR	X1＋X2＋X4	剩餘人數增加5隻(1局遊戲只可使用1次)
TPSTTHKF	B＋Y1＋Y2	剩餘時間增加10秒(1局遊戲只可使用1次)
SPWPREMR	B＋Y1＋Y3	剩餘時間增加30秒(1局遊戲只可使用1次)



彈艙5：即使再難也變得輕而易舉

遊戲：WIPE OUT 64 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

以破壞和速度感取勝的科巧賽車遊戲《WIPE OUT 64》，可能會有玩家覺得太過難玩望而卻步，不過只要善用以下指令即使難度再高，相信大家也能克服。

無限彈藥

當開始了賽事不久，只要在按住L＋R＋Z的情況下快速地順序按C↓、C↓、C←、C←、C→、C→、C↑，若畫面呈現一瞬間的綠光便算成功，這樣現時的武器存量就會增至滿額；留意它可和無敵指令一併使用。


■彈藥多得可以隨便發射

使用隱藏車

在主目錄畫面裏，只要在按住L＋R＋Z的情況下順序按C↓、C↓、C↓、C↓、C→、C↑、C←，就會出現車子能力全部均為MAX的隱藏車PIRANHA II。


■能力爆燈的隱藏車

變成無敵

當開始了賽事不久，只要在按住L＋R＋Z的情況下快速地順序按C↑、C↓、C←、C→、C↑、C↓、C←、C→，若畫面呈現一瞬間的綠光便算成功，這樣車子的護罩能量從此就不會減少。


■能源不減，不懼撞擊

彈艙6：齊齊來玩嘢

遊戲：NBA IN THE ZONE 2 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

和其他廠商的NBA籃球遊戲類似，本作是可使用一些特別秘技來令遊戲更加有趣，真得能使人會心微笑呢！

角色變成大頭

在標題畫面裏，只要順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、Z，那麼球員的頭部就會變大起來。

角色縮小起來

在標題畫面裏，只要順序輸入A、B、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑、Z，那麼球員的身體就會縮小起來。

彩色的籃球

在標題畫面裏，只要順序輸入C↑、C↑、C↓、C↓、C←、C→、C←、C→、L、R、Z，賽事中的籃球就會變得彩色繽紛。



■大頭仔打波



■怎麼球員會變成矮子呢？



彈艙7：使用窮兇極惡非道人物

遊戲：少年街霸3 最強流道場 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

雖然DC版《ZERO 3》可立即使用PlayStation版時的所有隱藏角色，可是實力超強的電腦專用角色FINAL VEGA又怎樣才可使用呢？原來只要以難易度Lv.8的情況下完成ARCADE MODE，不論有否續關亦可，這樣在再次開始遊戲時只要按住START來選擇VEGA，就可選用非常霸道的FINAL VEGA。



■實力高強的FINAL VEGA



彈艙8：又有新車玩

遊戲：BUGGY HEAT 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

在CHAMPIONSHIP的EXPERT MODE中，只要獲得優良成績就會有意外收獲。假如能以全部賽道均取得頭3位之成績完成遊戲，玩者便可自行替車子選擇顏色，而每款車都有4種預設顏色，此外若能以全部第1位的成績完成遊戲，就會出現隱藏車BEELZEBUB供玩者選用。

另一方面，假如玩者使用這架隱藏車BEELZEBUB來進行CHAMPIONSHIP的EXPERT MODE，只要以全部第1位的成績來完成遊戲，就會追加難度超高的超EXPERT MODE。



彈艙9：有好多錢呀！

遊戲：聖劍傳說LEGEND OF MANA 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

首先要將遊戲進度儲存起來，然後把售價最高之寵物（例如龍）放進Pocket Station裏去，跟着在不SAVE的情況下RESET，那麼若讀回剛才的儲存進度就會發現檔案內的寵物依然健在，即是說玩者已把寵物複製起來，只要不斷重覆將寵物賣掉便可獲得大筆金錢。

彈艙10：唔駛打爆機都可以睇片

遊戲：越過我的屍體 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

《越過我的屍體》是這幾個月來較有創意的RPG，可是遊戲的難易度卻遠超玩家的想像，偶一不慎便很容易死掉，所以要打爆機實在不是一件易事。不過，只要輸入這個秘技即使未曾完成遊戲也能觀賞動畫片段，方法是在出現「PUSH START BUTTON」的標題畫面中順序輸入R1、L1、R2、L2、START，那麼右下角就會出現「やったネ」這個選項，藉此來看遊戲中的動畫片段。



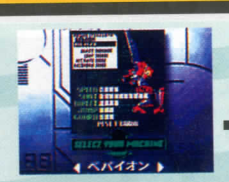
■畫面右下角出現「やったネ」便算成功

彈艙11：機械人擺動各種姿勢

遊戲：LAST LEGION UX 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

在選擇機體的畫面裏，正常來說所顯示的機械人是不會有特別動作的，可是這時若同時按Z＋R那麼機械人就會作出不同的動作來，相當有趣呢。



■擺動不同的姿勢



彈艙12：不用花費腦筋去改名

遊戲：實況G I STABLE 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

縱使有玩家對自己牧場內的馬仔呵護備至，但是要替每一匹馬去改名也是一件頗傷腦筋的事情，因此若能把這種繁複的事情交由電腦代辦那就最好不過了，方法是在輸入仔馬名字的時候，只要按住L和R來按A那麼便會出現電腦隨機抽選的名字了。



■隨機決定的馬仔名稱



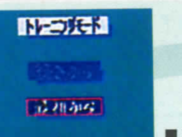
彈艙13：增加迷你遊戲

遊戲：HYPER OLYMPIC SERIES TRACK&FIELD GB 機種：GAMEBOY

提供者：《遊戲誌》情報組

在練習模式TRAINING MODE的選項畫面裏，只要順序輸入←、←、→、→、←、←、→、→，就能追加兩種有趣的迷你遊戲SIDE STEP和TOKU'N TIP。

■在這個畫面輸入秘技



■不斷左右跳來跳去



■有點像《beat mania》

TEXT：一輝

雙截龍2 THE REVENGE



熱血老殘攻略！



前言

各位好！今期的「老殘遊戲」又是由小弟負責，說起來，做「老殘」其實也算是一份優差，而且玩回兒時那些遊戲（尤其是名作）的感覺也蠻不錯呢！說回今次的作品《雙截龍2》實在可說是系列中的巔峰作品。（整個系列共有三集）雖然只是FC移值版，但無論遊戲性及流暢度，也可納入動作遊戲的殿堂級位置。



◆殿堂級動作遊戲。

遊戲概要

《雙截龍2》的世界觀設定十分簡單：話說19XX年的紐約市充滿罪惡，其中兩名青年JIMMY和BILLY曾成功粉碎惡黨，故被冠以「DOUBLE DRAGON」之名；後來，惡黨的羽翼為了報仇，便捉去了BILLY的女友MARIA，為了救人，「DOUBLE DRAGON」便得再次披上戰衣上陣‧‧‧‧

◆為了報仇，惡黨捉走了MARIA。

童年回憶錄-BILLY戰鬥日誌

MISSION ONE

遊戲的第一版，實在沒有甚麼難度可言。基本上，玩者所需要做的，只是熟習各種操作方法，順帶一提，此遊戲內的角色並沒有拳腳之分，取而代之，是以前後攻擊代替（如角色面向右時，A掣是前攻擊、B掣是後攻擊，面向左時則相反）。



◆此版BOSS會「死」兩次，大家千萬不要受騙！

MISSION TWO

此版玩者最大的考驗是要學習如何控制跳躍距離，由於角色「素早度」太高，玩者很易會因「跳過界」而慘死。對付BOSS的最佳方法是「旋風腳」。

◆小心中段的直昇機，玩者必須往下爬避過。

MISSION THREE

在直昇機機倉內進行激戰的一版，敵人實力不算太強，唯是小心每次機門打開也會把玩者「吸」出機外，到時便會失去一次1UP，打倒那名「肥佬」BOSS便可過版。

◆機門打開會把玩者吸出機外。

MISSION FOUR

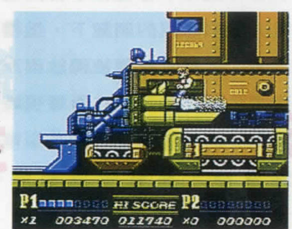
此版最難之處有二。其一是中段進入基地後，由於「天花板」全部裝有鐵釘，只要玩者作任何跳躍也會受傷。其二則是過版前的電梯跳台實在很難通過。BOSS反而不重要。



◆只有走到下方才能跳過此平台。

MISSION FIVE

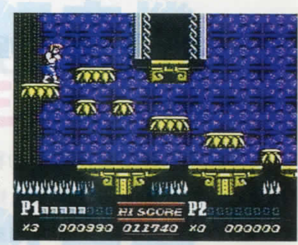
進入森林基地的激戰，中段跳木板過河須要好好控制跳躍距離，之後木屋前有不少敵人，最佳方法是以「旋風腳」解圍。BOSS戰在戰車上進行，只要小心戰車噴出的煙便可。



◆小心跳過戰車噴出的煙。

MISSION SIX

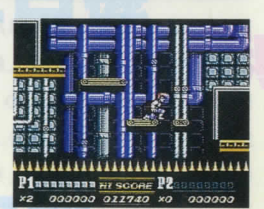
此版基本上只考驗玩者的跳躍技巧，戰鬥反而是次要，留意此版末段的跳台是依據一定程序自動生成，只要依順次序往上跳便可通往下一個版面。



◆要特別小心中間兩個小跳台。

MISSION SEVEN

首先開始的電梯跳台，玩者每次落地後也須按電帶相反方向站定，之後才再作跳躍，第二站以齒輪作跳台其實也是同一道理。BOSS戰只是一多人混（帳）戰。



◆玩者每次落地後也須按電帶相反方向站定。

MISSION EIGHT

最終戰的舞台果然不同凡響，敵人數量絕對可用「傾巢而出」來形容，如遇上敵人「圍嘔」，大可用「旋風腳」解圍。BOSS其實是玩者分身，趁他出波時跳過去踢死他罷！



◆放波！？

FINAL MISSION

真‧BOSS登場的一版，以一對一形式進行決鬥。但說來奇怪，最終BOSS竟然不及玩者分身強，只須埋身後不斷以「前前後前」的攻擊方法便可了結他。

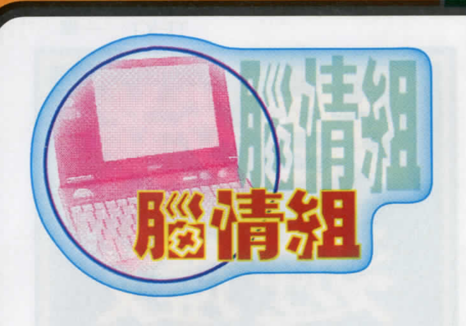


◆ENDING畫面

後記



雖然事隔多年，但重玩這遊戲時，竟發現昔日的爽快感仍舊健在。還記得昔日有個小秘技，就是一人遊玩時按2P，然後「打‧死‧2P角色」，這樣便可增加1P的CREDIT隻數。



能散發香味的晶片?

最近，美國麻省理工學院科學家研制成功了一種能散發出各種氣味的晶片，因為當中含有儲存了各種化學物質的微槽，而當在電流或熱信號的刺激下，微槽上的金質槽蓋溶解，化學物質便被釋放出來而產生氣味。這樣各位將來可能在看電視時得到視覺和聽覺之外的味覺享受，即是說電視廣告正宣傳爆谷時，將會嗅到該爆谷的味道。(MARKS)

用人造大腦研究手機的危害!

現在英國布里斯托大學的科學家們正利用以真正的人頭骨外覆蓋上人造肌肉，注入液體腦組織，而制成人造大腦來研究人類對高頻無線電波的反應，雖然看似很荒謬。因為流動電話所發出的對人腦有害的無線電波強度變化系數已經高達40，而且有些實驗不能直接在人體中取得關於人腦吸收電波方面的數據，所以是有利用人造大腦來研究的必要。至於哪幾個型號的流動電話對人腦最有害，則要等秋天研究結果的公布了。(MARKS)

128MB的StrataFlash快速記憶體

Intel於近日發表了一款現階段最高容量的快速記憶體—StrataFlash，而它就是只有小餅乾SIZE的數據儲存卡，可以作為數碼相機、掌上電腦和其他一些消費型電子設備儲存數據的儲存體。從而取代DRAM、ROM和儲存記憶卡，來達成單一化與最佳化的設計，而StrataFlash將在9月推出。
http://developer.intel.com/design/flash
(MARKS)

終於有免費的iMac?

現在「FreeMac.com」將會免費提供100萬台互聯網接入服務的iMac微機的成功申請用戶。這次他們是借用了所有在免費PC世界適用的商業概念，不過APPLE公開宣稱類似於市場上免費PC的免費iMac微機不會在近期出現，但香港的ISP究竟會否和APPLE合作推出免費iMac微機呢？(MARKS)

HELICOPTER SIMULATION以低價發售?

AQUA SYSTEM在8月28日宣佈一項消息，為了開拓初用玩家的層面，故決定以3000日圓的低價發售WINDOWS用HELICOPTER SIMULATION「JET COPTER VALUE」，限量為一萬部。與之前比較，「JET COPTER VALUE」可說是「JET COPTER」的廉價版，基本內容與原版相同。另外，亦予定在秋季發售一個附加的SCENARIO集。(山寺良牙)

日本遊戲廠商在網上販賣遊戲

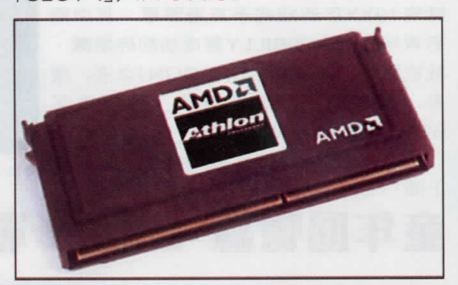
三菱商事最近與BOTHTEC合作開設一個ONLINE遊戲販賣站「ONE GALAXY SOLUTION」，由三菱商事出資，WEB SITE為「b-store.com」。暫時資料所知，ONLINE販賣的遊戲的對象有《銀英傳》系列、《PUYOPUYO》系列、《HYPER家計簿》等，另外，BOTHTEC亦會開發四十個PACKAGE SOFT系列遊戲。(山寺良牙)

SONY及EA聯手打擊盜版

近來，美國SONY公司聯同ELECTRONIC ARTS公司一起入稟法院，控告某盜版集團「PARADIGM」在未經同意下，私下盜錄和販買兩個公司的遊戲軟件。據知，該集團的「業務」繁多，除了家庭機遊戲外，更有涉足電腦市場。而EA的副主席亦表示，透過今次事件，令他們明白到把那些盜版集團趕絕才是公司的首要任務，而他們亦已製定了一套方針來打擊其餘的網上集團，如「ORIGIN」、「HYBRID」、「RAZOR 1911」、「CLASS」及「DIVINE」等。(IKI)

ATHLON家族正式成立

美國的ADVANCED MICRO DEVICES(AMD)於8月9日將會正式成立以ATHLON為名的「ATHLON FAMILY」系列，把所有產品均以「ATHLON」作牌名。首先是把以前的「K7」晶片正式易名為「ATHLON PROFESSIONAL」，另外亦發表了最新產品「ATHLON ULTRA」。從情報得知，ATHLON亦會發表速度足以與P-3抗衡的500MHz版、550MHz版及600MHz版，不知600MHz「超頻」後能否到達1200MHz的境界？(不過其將會採用由AMD研究的「SLOT A」技術，而並非Intel的「SLOT 1」)(山寺良牙)



THEME PARK要改名?

近日有消息傳出，一向由MAXIS AND EA推出的《THEME PARK WORLD》，其PS及PC的最新作均會改稱為《SIM THEME PARK》。然而，這項新措施只會適用於美國及加拿大，世界其它各地則沿用《THEME PARK WORLD》的名字，據悉由於《PARK》系列在北美地區不算太流行(比起歐亞兩地市場)，是以採用「SIM」字可令當地顧客更容易掌握遊戲內容。(IKI)

MAC機愈玩愈開心

不知各位MAC友有否抱怨過MAC機的遊戲種類不多，加上缺乏大廠支持，有時實在令人感到失望(指遊戲方面)。但現在情況相信將有所改變，前3DO集團主席DOUGLAS GROUND再近成立了一間名為「ENTUITIVE！」的MAC發展公司，並針對以上問題，承諾向多間生產及發行商討論有關在MAC機上推出遊戲事宜。暫時所知的遊戲有：《EPISODE 1-RACER》、《HALO》、《MADDEN 2000》及《RAILROAD TYCOON》等。(IKI)

TEXT：一輝

LUNA SAGA 月之傳說始動！

製造商：RD2小組
發售日期：1999年聖誕節
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95／98



前言





一直以來，有不少日文RPG被移植至台灣中文版發售，無可否認，這些作品的可玩性極高，但始終也不是原汁原味的作品，尤幸，近年台灣原創RPG之水準日漸提高，其中TGL的《守護者之劍》更可謂一鳴驚人之作。最近，TGL旗下最新成立的製作小組-RD2小組，發表了其新作：《LUNA SAGA》。

遊戲內容

故事發生在菲斯蘭卡大陸，時間是奧圖斯曆480年，在大陸的沙漠地區，一直也流傳有關沙漠戰士的故事：當時摩多爾王國的女王-芙蘭琳，是一名暴虐無道的統治者，在她領導下，人民所過的，只是顛沛流離的生活。後來，有一班沙漠戰士出現，憑籍其堅毅不屈的精神及勇氣，他們終於擊倒了芙蘭琳女王。主角凱伊（即玩者）是居於罕拉爾村的沙漠戰士，最初，身為村莊普通戰士的他，只能依照指示執行任務，然而，到了遊戲後期，主角竟成了全部事件的關鍵人物！在《LUNA SAGA》的故事中，每位登場角色也有屬於自己的生活背景及過去，當然，還有對未來的盼望。可是，由於領導者推行暴政，使得他們頓失去生活的一切。深愛的人因受暴政的迫害而死，然而自己卻只能目送親人離去，在這種無奈的情況下，他們甚麼也做不到；唯一能夠補償的方法，就只有站出來與暴君對抗。就在他們仗劍殺敵之際，這段不平凡的冒險旅程亦告展開‧‧‧‧





遊戲系統大解構

《LUNA SAGA》的系統可謂十分創新（指台灣自製遊戲），首先就畫面方面來說，由於用上即時RENDER技術的關係，故遊戲中的一景一物，無論是沙漠、火山，甚至是冰島地帶，也會令玩者有如親歷其景的感覺。當然，就連角色運用魔法的場面也是以3D即時計算。基本上，遊戲中的一切也是以3D即時計算，縱然是戰鬥鏡頭以至房間內部畫面也是一樣。不過，若數到最特別，則可算是其戰鬥系統，遊戲採用REAL TIME戰鬥系統，而玩者基本上是只可控制凱伊一人，其他角色則不能直接控制，然而透過「戰術指揮」這系統，玩者可協調同伴間的戰鬥，不過由於不同角色有不同性格，他們亦未必聽從玩者指示，玩者只有透過情節對話分支來增加其默契指數才可提高施行戰術的成功率。此外，除了常見的屬性相剋外，遊戲亦引入了「組招戰鬥系統」，不同的戰鬥指令會有不同的氣力消耗及有效範圍，但只要在戰鬥前把各種招式組合於一起，在戰鬥時只要按攻擊掣不放，角色便會使出怒濤般的必殺技。然而，由於必殺技會消耗大量氣力，角色要回復始能再行動，故玩者在組合招式前必要調教普通攻擊與必殺技間的平衡，這點在對頭目戰時更為重要。



登場人物

◆凱伊。遊戲的主角，故事中他將與親人、朋友及敵人的關係有很大的轉變。

◆艾琳。凱伊的親妹，也是一名沙漠女戰士。

◆巴克萊特。凱伊自幼便一起的朋友，同時也是罕拉爾村的最強戰士。

◆蓓莉雅。其親父是黑月騎士，因父之名令她有點不堪負荷。

◆芭芙。雖是一名大美人，但為人極冷傲（尤其對男子），是一名弓箭能手。



TEXT:IKI





HEAVY METAL F.A.K.K.2

點解個副題咁似講粗口？

發行商：GATHERING OF DEVELOPERS
發售日期：1999年冬季
遊戲類型：策略
系統需求：WIN95／98

前言

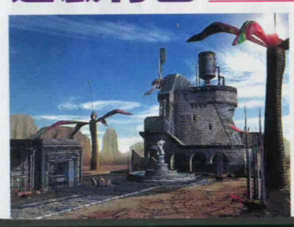
在《HEAVY METAL：F.A.K.K.2》的電影版中，導演EASTMAN以史詩式敘事手法描述女英雄與邪惡的爭戰，其中亦特別強調飛車及暴力場面！現在由G.O.D.公司推出的電影同名遊戲，大家必定可以感受電影當中的緊張氣氛。



甚麼叫F.A.K.K.？

在設定中，F.A.K.K.的全名解釋是「FEDERATION ASSIGNED KETOGENIC KILLZONE」，一次惑星航行中有一不知名的生物接近，「F.A.K.K.2」代表面對這生物，根本無人能活下去，有重大危機的意思。同樣「F.A.K.K.2」亦代表一個田園般的世界，而有位女英雄則要盡力保衛它，這亦有保衛、守護的含意。不過話說回來，導演取「F.A.K.K.2」這個名字，是否因為取其有如粗口的諧音？

遊戲特色



就遊戲方面來說，電腦版的內容可謂承接了電影版的發展。首先，玩者控制F.A.K.K.2(aka Julia,aka the StarStrider)，目的是要保衛其家鄉，免受BORG(GITH INDUSTRY)的侵略。此外，遊戲玩法則採用有如《TOMB RAIDER》的系統，玩者以第三身視點進行遊戲，當中亦包含了同等份量的動作及解謎成份。據開發人員透露，遊戲之所以採用第三身視點來進行，一方面是為了突出女角的身段(主角是一名裝束性感的女英雄！)，而另一方面則是為了配合遊戲中的「武器組合」系統，由於遊戲中角色的雙手也可同時持有武器(以MOUSE的左右掣作攻擊)，故玩者亦可槍劍並用，同時攻擊左右兩邊的敵人。而且，以第三身視點來進行，則玩者可以清楚看見兩邊敵人的動作，繼而作出適當的反應。

GALATIC CONQUEST

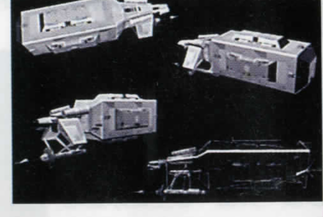
發行商：3DO
發售日期：未定
遊戲類型：策略
系統需求：WIN95／98

TEXT:IKI

末世啟事錄？

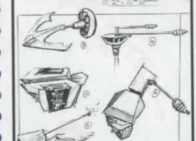
前言

一直以來，電腦遊戲也有不少以征服星際為題材的作品，其中較為出名的分別計有：《SPACEWARD HO！IV》、《MASTER OF ORION II》、《GAZILLIONARE DELUXE》‥‥等。然而，這些作品就有如方程式一樣，無論是玩法以至系統駕構也是「幾乎」一模一樣，不是說不夠好玩，而是這種因襲故常的心態實在令人覺得欠缺製作誠意。

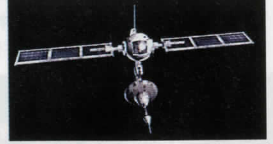




一場全力以赴的戰爭

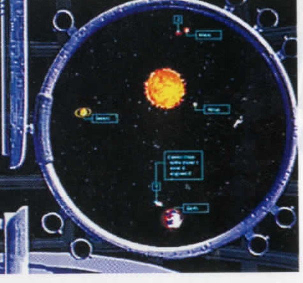


在《GALATIC CONQUEST》的世界設定中，早在這宇宙形成之前，曾有一群外星生物居住於這個空間內。後來，為了逃避當時快將滅亡的亞空間，牠們便一窩蜂走進「GIANT PORTAL」內‥‥時至今日，玩者身處的宇宙空間亦遭受同一命運，由於星空的倒塌，以及現實空間的界限線開始收縮，故玩者必須儘快找到傳說中的「GIANT PORTAL」以逃離險境。



遊戲特色





在《GALATIC CONQUEST》中，有很多地方均與《STAR CONTROL 3》十分相似，包括美麗的畫象、豐富充實的故事分支，以及少不了的動作元素。但與《STAR CONTROL 3》不同，《GALATIC CONQUEST》中每次開始遊戲時，電腦也會以RANDOM形式分配武器的分佈位置，這樣一來，遊戲便可變得更具變化。而遊戲中則大概有100多種武器登場，每款武器也有不同用途，可以是幫助玩者，但同時也可能會危害玩者(如DaxLyx Wall是一可移動的防護罩，而Ro's Goodwrench則是可以慢慢回復玩者的SHIELD)，故大家必須小心選擇。基本上，每版的目的也是收集用來開啟「PORTAL」的PORTAL KEY。而每個版面也有不同特色，如HUMIND中的人也是由半(女)人半機械組成、PTASH的人則多以顏色來取代聲音作溝通橋樑。總之，玩者實在少一點即時反應也不行。

TEXT: 一輝

MAX PAYNE

人在邊緣的故事

發行商	GATHERING OF DEVELOPERS
發售日期	2000年春季
遊戲類型	動作
系統需求	WIN95／98



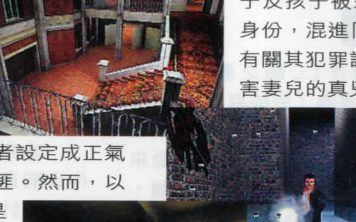




前言

相信大家也聽過甚麼叫「邊緣人」罷！一直以來，電腦上也推出過不少以警匪對立為題材的作品，而當中的內容，大都十分正路，不是把玩者設定成正氣凜然的警察便是十惡不赦的悍匪。然而，以下介紹的《MAX PAYNE》則是一隻較為特別的作品，其之所謂「特別」，蓋因在遊戲中，玩者扮演的角色再不是甚麼警察或悍匪，而是一個臥底！或許透過此遊戲，玩者將對這班「踩線人」的心路程，有更深入的體會。





遊戲內容

在《MAX PAYNE》的世界觀，紐約市可算是一個暴力的世界。主角MAX(即玩者)原本擁有一個快樂溫馨的家庭，然而，這已是三年前的事‥‥在紐約市內，有一龐大的犯罪集團「NEW YORK MAFIA」-在其管治下，紐約市頓成為一個充滿暴力的世界。同樣，亦是這個犯罪集團在三年前把MAX的妻子及孩子被殺死，為了報這個血海深仇，MAX遂以臥底身份，混進「NEW YORK MAFIA」的組織內，一方面蒐集有關其犯罪証據，而另一方面亦希望從而查出誰是當年殺害妻兒的真兇，這個亦是遊戲中玩者的最大目的。當然，隨故事發展，很多令人意想不到的情節亦會出現。如最初跟MAX一起以臥底身份混進「NEW YORK MAFIA」的同事，後來亦因身份暴光而遭受殺害，當然，MAX亦不見得怎樣好過，由於組織把殺人的罪名加諸MAX身上，再加上傳媒的報導，基本上警方已把他當作通輯犯看待，似乎在這時候唯一能幫助MAX洗脫罪名的，就只有靠他自己了‥‥

遊戲特色



由於設定中的紐約市是一個暴力的城市，故開發人員在設計遊戲中的場境時也花了不少心思。首先遊戲中的場境大多也是在紐約的工廠區或貧民區取景，為的是該處幽暗及污糟的環境能予人一份不安的罪惡感，加上配合3D加速卡的功能，是以玩者必定能感受那充滿罪惡感的城市氣氛。最後特別值得一提，遊戲中附加了REPLAY功能，當你每次「漂亮」地擊倒眼前的敵人時，在REPLAY模式中電腦會以慢動作形式重播閣下剛才擊倒敵人的「英姿」。總括而言，玩者大可在遊戲中充份感受到作為一個「邊緣人」的矛盾及無奈。

TEXT: 一輝

FORCE 21

第三次世界大戰爆發！

發行商	RED STORM
發售日期	1999年8月15日
遊戲類型	策略
系統需求	WIN95／98



前言

不知何解，今期竟會介紹這麼多策略類型的遊戲，然而這隻亦是一樣。不過，以下介紹的與以往有點不同，就是玩者再不須對付甚麼怪獸呀、外星生物呀‥‥等等超現實的敵人，反之這是一隻有關軍事方面的策略遊戲-《FORCE 21》。







遊戲特色

既然廠方標榜這是「真實」、「實時」的策略遊戲，是以當中登場的戰鬥機、坦克等軍事科技也是全部忠於現實世界。在時間設定上，雖然《FORCE 21》的時空比現實相差了10年以上，但是在劇本模式上(SCENARIO)，很多情節也是以實實世界的軍事局勢作依歸，如有關哈薩克共和國(KAZAKHSTAN)的掘起以及南斯拉夫(YUGOSLAVIA)的緊張局勢。由於以現實局面作藍本，是以玩者更能投入遊戲當中。



在 INTERNET 上繼續戰鬥罷！

首先，玩者須完成單人模式的30場任務，要注意遊戲是以「實時」形式進行，故玩者不能「慢條斯理」去部署行動，因為敵人可是與你同步行動啊！而當玩者完成了單人模式的30場任務後，這時只要進入「INTERNET GAMING ZONE」，你便可從多人模式的10幅地圖中選擇其一，與友人在網上作賽。而當中亦包含了極其殘忍的「DEATHMATCH」以及可作四人合作的「CO-OP PLAY」，其中「CO-OP PLAY」更是甚具挑戰性，因為當中牽涉到玩者部隊的合作性，例如玩者的任務是要作友人的護航，而另外兩名友人則處於敵方營陣，負責阻止你的任務。故此，玩者不謹要有妥善的資訊管理技巧，同時與同僚間亦要有良好的合作性。



TEXT：一輝

三國之星海風雲—孫權的野心

幻想式三國故事續篇登場！



發行商：EZSOFT
遊戲類型：戰略
發售日：8月
系統需求：WIN95／98



前言

在前作《三國之星海風雲》中，諸葛亮為了完成自己「一統中原，恢復漢室」的使命，於是就在生命垂危之際，憑籍次元移動來到一個完全不同的時空！然而，在這個比起三國進步的時空內，魏、蜀、吳三國勢力的競爭竟又再度重演！於是，諸葛亮為了達成心願，便得重新開始完成自己的使命…另一方面，在同一的時空中，對於宗教歷史以至時空轉移也頗有研究的孫權，不但預測到諸葛亮的出現，同時更找到了吳國人所渴望的新天地‥‥這段複雜的架空歷史便構成了遊戲的時空背景。



遊戲目的

由於本作算是一套獨立作品，就算玩者未玩過前作也能直接進行遊戲，所以對玩者而言，這是相當便利的設計。在前作《星海風雲》中，玩家可選擇扮演劉備或曹操的軍隊，分別完成十二個任務，建設統一的帝國。然而在《孫權的野心》中則是以東吳的孫權為主角，玩者同樣須透過完成十二項不同的任務，來建立一個宗教的新樂園。另外，本作在支援Direct X的情況下，充分展示出3D製作新技術的威力。此外，遊戲也採用了特殊地形的瓷磚來表現出遊戲的宗教色彩。而此等特殊地形亦分別使用於古代聖地、尖端研究所和寺院等地，目的是令遊戲進行時，玩者的軍隊能與曹操和劉備的陣營有所區別，讓玩者可更易以掌握敵軍的形勢。

令人煥然一新的續篇

《孫權的野心》雖是《星海風雲》的續集，唯故事在一定程度上是沒有關連的。首先，遊戲是以前作的素材為製作藍本，然而其故事背景卻會發生在另外一個次元空間。就今集的製作質素而言，無論在戰鬥畫面的質感或任務設計方面，比起前作也有很大的改變。另外，遊戲中也增加了許多特色；例如「法力魔石」，它的功能包括可以提高軍隊的能源數量及控制有同盟關係的聯軍軍隊等。況且，透過將領們的聚集，玩者還可以使用必殺技來逆轉戰局，把敵軍殺得片甲不留，繼而取得最後勝利。





新系統的追加

除了遊戲背景比起前作更美麗外，遊戲當中亦引入不少新的系統。首先是首次出現的「Bonus Box」，它的功能不僅包括替軍隊補充能源、提高氣的擁有量和Unmark等，其中最值得一提的是它能設定能量，控制有同盟關係的聯軍軍隊。如果玩家擁有一定數目的將領時，更可以將他們聚集在一起來使用必殺技，其中這些必殺技往往能造成巨大的破壞，甚至足以把戰局一發逆轉！但相對來說這卻會消耗相當多的能源（如果濫用甚至會導致己方將領死亡！），故必須謹慎地運用。另外，遊戲中敵人的人工A.I.也是相當的高，如果玩家的攻擊強到令敵人基地也無法防禦時，電腦則會判斷先行躲避，然後在別處與其他將領合力反擊！而依照玩者攻擊路線的改變，敵軍的動向也會隨之改變，讓人更難以捉模，使遊戲更具挑戰性。



登場人物



◆典韋 ◆黃忠 ◆孔明 ◆夏侯惇與趙子龍
◆呂布 ◆孫權 ◆孫尚香（孫權的妹妹） ◆關羽

TEXT：一輝

魔神英雄

點解唔索性叫「封神榜」?

製造商：斯普電腦
發售日期：11月
遊戲類型：RSLG
系統需求：WIN95／98



前言

「封神演義」為我國著名小說（正確名稱為「封神榜」），其中的角色如「妲己」、「姜子牙」、「哪吒」等，更是深入民心。而以下介紹的《魔神英雄》正是一款以該小說為藍本，融合了RPG要素的策略遊戲。



遊戲模式

遊戲可分為單獨和戰役兩種模式。前者選取小說中的故事情節編設成獨立的戰局，如哪吒鬧海、梅山六怪、八卦陣等。而戰役模式則依原創劇情展開一系列的戰役，玩家可選擇周文王，再現當年推翻暴政的歷史；亦可選擇殘暴的商紂王，維護王朝的既有政權。遊戲中，每攻佔一座城堡後，必須透過建築對它進行各項建設。在有限的資源下，玩者要一面留意各種資源的累積存量，一面考慮如何建設城堡，是建旗幡、增產兵力；或築箭樓，守衛防禦；抑或是蓋市場、進行交易？由於遊戲中共有八種城堡類型，不同類型的城堡會訓練出不同的兵種，每座城堡可建六個兵營，所以在遊戲中將可看見多達四十幾個兵種在作戰。此外，玩者於山野間還能召募到一些非正規的義勇軍，如奴隸、山賊等。



遊戲特色

除了幾個特定的關卡外，玩家可自由選擇出戰的英雄。隨等級不斷提高，英雄的各項能力將會增強，同時還保留了「技能點數」，讓玩家自行決定繼續加強某能力，或學習某法術。遊戲中充滿各式各樣的中國傳統法術。基本上，法術分為四大類：五行、幻術、妖術、佛法。而且，每大類法術又分成五個等級，唯有悟性高的英雄才能學到最高等級的法術。







TEXT：一輝

隋唐爭霸

好似溫緊中史書‥‥

遊戲製作：CP Soft
發售日期：11月
遊戲類型：策略
系統需求：WIN95／98

前言

話說隋煬帝楊廣弒父殺兄、陰謀篡位、寵信奸佞、濫殺無辜、暴斂苛徵。野心勃勃的諸侯將相們於是各自聚眾叛亂，稱霸一方，大有代隋之勢（編按：呢段文字好似在中史書見過‥‥）。《隋唐爭霸》就是架構在這樣的背景下，以唐公李淵、魏公李密、鄭公王世充等諸侯稱王為主線的遊戲。



遊戲特色



玩家在遊戲中將調兵遣將決勝千里，重新演繹當年各路英雄建立豐功偉業的情境，藉此體現書本內中國傳統戰爭的磅礡氣勢，體驗古戰場悲壯慘烈的景象。所謂「安內攘外」，總得先推行內政建設，然後再出兵征戰。例如，由於各諸侯國的地理位置不同，礦產、木材、寶物等資源也不盡相同，所以故建立「交易廳」來平衡國家資源是相當重要的。再者，興建「書舍」可提高將領的智力和謀略值，並且讓他們依等級學習到各種計謀。



用計用人之道

在遊戲中，玩家可對將領指示的計謀分「對我」、「對敵」兩大類。「對我」計謀又可分恢復計謀與武力計謀，前者是通過物品或寶物的使用來增加將領的智力、戰鬥力和生命力等數值；後者則透過書舍的學習或使用裝備的武器來增加將領的攻擊力、防禦力等數值。「對敵」計謀包含「火攻」、「燒糧」、「水淹」、「圍攻」、「誘敵」、「撤退」等策略。玩家向將領發出命令後，該將領會按當時實際情況自行指揮、調派士兵。無論到書舍去學習，或在戰役中獲勝，累積一定經驗值後將領們便可升級，升級後無論是武力值、謀略值和機動力都會有所提高。在士兵方面，不論是步兵、弓弩兵、騎兵、忍術兵、沙漠兵，皆各有所長，彼此間也互有相生相剋的關係。玩者調兵遣將時可要注意到這些細節。

TEXT：IKI



STARFLEET COMMAND

發行商：INTERPLAY
發售日期：1999年夏季
遊戲類型：策略
系統需求：WIN95／98

鬼佬版銀英傳

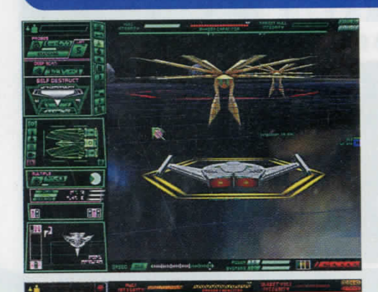


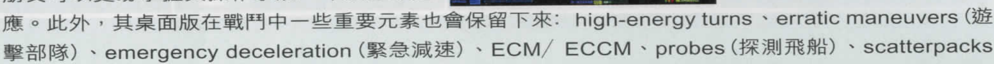




前言

實時戰略遊戲一向也甚受美國玩家歡迎，其中《STAR TREK》系列更可謂「長出長有」，而以下筆者將為大家介紹的遊戲，亦是其系列最新作《STARFLEET COMMAND》。

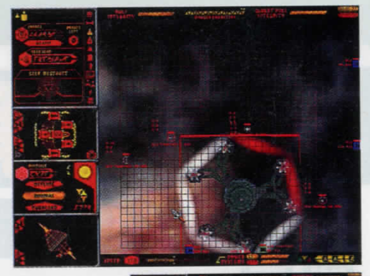




遊戲特色

首先，這不僅是一隻REAL TIME遊戲，而且更是完全忠於其桌上遊戲版。例如遊戲中某些武器（如火箭系）的再裝備時間為兩個回合，電腦版亦會設定相同的回復時間，這種忠於原作的設計，令一直有接觸桌面版的朋友可以更易掌握其操作系統，不須重頭適應。此外，其桌面版在戰鬥中一些重要元素也會保留下來：high-energy turns、erratic maneuvers（遊擊部隊）、emergency deceleration（緊急減速）、ECM／ ECCM、probes（探測飛船）、scatterpacks（散射裝置）、suicide shuttles（穿梭敢死隊）、wild weasels（野外小型登陸車）、tractor anchors（牽引樁）、marines and hit／ run raids（海襲）及defensive tractor beams（防禦性射線）等，總之，玩者大可運用上述的元素去組織戰鬥策略。遊戲基本上分為三個模式：SKIRMISH（小規模戰鬥）、MULTIPLAYER SKIRMISH（多人模式）及CAMPAIGNS（大型戰役模式），玩者可選擇以聯邦政府、ROMULANS或KLINGONS的陣營開始遊戲，當然亦有三個種族可供選擇，如GORN、LYRAN及HYDRANS等。















遊戲系統

在CAMPAIGNS模式中，基本上可分為六個部分，每一個部分代表一個種族，而每個種族的故事也是獨立的，當你完成全六個部分後，它們便會合併成一個首尾呼應的故事。每部分包括了8至10個故事分支任務，不過亦有可能更多，因為遊戲中電腦會因玩者的表現而決定分派任務多寡，此系統在《STARFLEET COMMAND》中稱之為「MISSION GENERATOR」，又名「DYNAVERSE」。

它會因玩者的表現以及當時宇宙的狀態來計算新任務的衍生數目，計算範圍包括：太空船的強度（STRENGTH）、船艦工作人員的辦事能力（CAPABILITY）、以及外交狀況（DIPLOMATIC SITUATION）。故此，這並不是單純的戰略遊戲，玩者亦要好好處理戰爭以外的事宜，實在是一隻甚具挑戰性的作品。

每次當玩者順利完成任務後，亦可以得到一定程度的「威望指數」（PRESTIGE POINTS），透過這些指數，玩者可以用來增加船員的整體辦事能力、改良船艦的強度、聘請招募精英份子，以及改進與中央控制的接觸溝通。而當取得足夠的「威望指數」後，玩者是可以嘗試加入每個不同種族的精英組織，透過這些精英組織，玩者可藉此取得更多的SPECIAL MISSION。

撰文者：山寺良牙

eve haze～媚藥之王～

製造商：BROWINE
發售日：予定秋天發售
價格：未定
類別：RPG(18禁)
系統需求：Windows 95／98

這個遊戲的遊戲方式比較古怪，雖說是RPG，但戰鬥方面主要以Card Battle為主，而遊戲中主角所用的卡，亦可以由自己做出來：不過最特別的，莫過於卡基本分為三種，分別為行為系、攻擊系和道具系，不同的卡各有不同的用處，當然有些卡亦有媚藥的作用。

故事方面，主角原是位藥劑師家族系出身的人，可是有一次村中發生流行疫症，主角由於沒有做過任何解藥的關係，因而令雙親逝世，當然亦是被其他村民罵得很慘，最後他過著放盪的生活，不過同時亦不斷創作不同的藥草，剛巧村正被怪物襲擊，那最後主角能否用他獨有的技能成為村中的英雄呢？





撰文者：山寺良牙

Men Unwork

製造商：Stuido e · go!
發售日：7月30日
價格：8800日圓
類別：RPG(18禁)
系統需求：Windows 95／98

曾推出過《Castle Fantasia》的放商Stuido e · go!，最近又有一隻新遊戲出場，就是以下所介紹的Comical RPG《Men Unwork》。

故事發生在一個古代某個小村，這條村有個很特別的地方，就是日間基本上與其他地方沒分別，仍是和平快樂的時間：不過一到晚上，便會變成怪物四出活動的地方。

而主角在日間是一位很貧窮的教師，不過一到晚上他便會變身成一位Monster Hunter，並且可以從打倒的怪物身上賺錢。當然既然是十八禁遊戲的話，會不少女孩出場，無論是敵人或是同伴也是，到時會有怎樣的事發生呢？





TEXT：MARKS

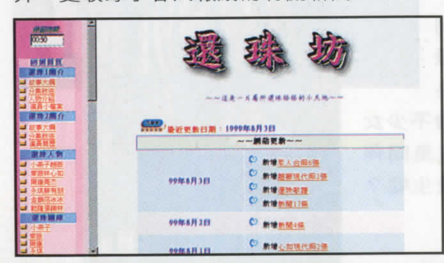
還珠格格

自從最近亞洲電視台播放了由台灣製作的電視劇—『還珠格格』，即成為香港人的飯後話題，由於『還珠格格』的續集已經開始播放，所以筆者介紹一些網頁讓各位重溫第一輯的劇情，以及更了解還珠格格當中的資料。

還珠坊

http://members.xoom.com/_XOOM/sallow/index.html

這個網頁不單會有第一輯的故事大綱、人物介紹及每集的敘述等，更會有正在播放的第二輯資料，而其中還會有大量角色劇照，當然包括小燕子及紫薇二人。除此之外，更收錄了各大報紙的有關新聞。



還珠格格～小燕子

http://www.geocities.com/TelevisionCity/Stage/8897/

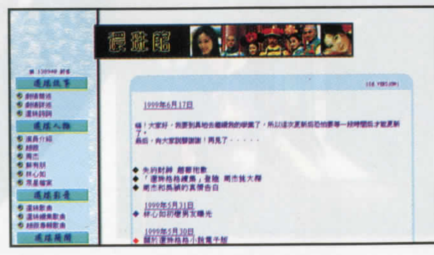
首先這個網頁只會擺放小燕子—趙薇的有關資料，而其中會有趙薇的詳盡個人資料，及收集了不同刊物或節目的有關圖片，當然不會缺少還珠格格的片段。網頁更不缺還珠格格的新聞報導，和趙薇的歌曲試聽。



還珠館

http://members.xoom.com/_XOOM/huanzhu/index.html

「還珠館」會有比較詳盡的分集故事內容之外，亦會有在劇集中出現過的詩詞。當中收藏的照片不單多，而且更收集了與劇集無關的照片。另外網頁亦有還珠格格及趙薇專輯的歌曲歌詞。



推銷員手記

學語言的真正目的（最終回倒數：3）

相信各位讀者最少也學會兩種或以上的語言，一種是英文，另一種便一定是中文，因為這些也是讀書時必讀的，如果不懂的話……言歸正傳，學習語言其實是一點也不兒嬉的事，而且要學好一種語言，也絕對不是一件易事，就以日語而言，現時有不少的日語學校，亦有不少人在學日文，然而，學得好的人實在不是太多，有一些人便喜歡到日本去留學，然而，回來的又有多少人是真的學好日文回來呢？這個實在是一個非常大的疑問。

其實學一種語言或語文，最首先當然是要學懂那種語言的「文法」，這是最基本的，之後，便是全靠自己的努力了，因為語言和日文又或是法文等，語法雖然比較「煩」，不過也不是太難學習，反而，在詞彙上的學習便重要得多了，以下便是一些自以為學懂了日語的人所作出的錯誤翻譯：

例子1：シャトル本來是太空梭(SHUTTLE)，然而，不懂的人便會以最原始的「音譯」將之誤譯為「札魯」；

例子2：ダカール其實是一個地方名字──「達喀爾」(DAKAR)，這地方便是「塞內加爾」的守都，然而，不知甚麼原因，竟然有人將之誤譯為「達加魯」；

以上兩個例子，如果譯者能翻閱一下字典的話，便一定不會出現這些被人引為笑柄的「傑作」，而接下來的例子卻又是完全相反的：

例子3：撒旦在日文之中究竟是サタン(SATAN)還是ゼダン呢？答案是前者對，後者錯。在例子3之中，亦表露出譯者的「自作聰明」，雖然サタン和ゼダン的發音有點兒相近（其實也不是太近吧！），不過，很明顯的，譯者只是覺得順口便將之誤譯。

以上的多個例子正好是現在仍在學習語文的人的一個「反面教材」，學語文不是要用來「認叻」，語言的真正用途是和其他人溝通，而且，學習語言是沒有完結的時候，亦沒有甚麼的「學完」，因為世界天天也在變動着，語言也是一樣，只有不停的學習才能運用自如，大家要好好的記着啊！

如果大家對黑龍所發表的言論有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍

MS留日記



電視無嘢睇……呵！！

說到在日本生活真的不能不提電視節目，因為這也是在那兒生活的一部份，不過大家可不要以為他們的電視節目很有趣，甚至比香港更好看，實際上並不是如此…

在早晨，他們每台均會播出早上新聞和天氣報告(←幾乎)，接着多是兒童節目，但不要以為兒童節目就是如香港般的《閃電×××》，是更加幼兒向，如通常是有一班人扮HELLO KITTY、大口仔、XO等等角色來做節目，與小朋友唱下歌仔；跳下舞，開開心心來過一個節目的時間，在中午至黃昏那段時間，不是婦女節目，就是看別人打牌、下棋、甚至是演歌…，雖有他們的婦女節目有點像《×太××》教授煮菜一樣，但是夾雜了一些餘興節目。

到了黃昏後才有日本的動畫播出，而且是每週一集，當到了七至八時，動畫就遠離你而去，這段時間會是日劇的時間，但是每日只有一套日劇；每週一集…再之後的時間，就會是一些餘興節目、説人間悲劇的節目、大比併的節目、甚至是敘述一些兇殺案的經過…這全是星期一至五的電視節目。

至於到星期六或日，簡直可以人間地獄來形容，沒有日劇；沒有動畫，全是餘興節目，「玩人」的節目、甚至是全日語配音的西片，如《TOP GUN》等這類舊片…所以筆者當時感到香港的電視是多麼好看…

也是因為這樣，筆者多數都不會在星期六、日看電視，多是到同學家打機，或是四處逛，如新宿、涉谷、池袋和秋葉原等地方，從而打發時間，不過做這些之前，當然是做好功課、溫習完才去。

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

四格漫話

充滿特色的日本將棋

一丁目遊樂場

讀書時代已經很喜歡玩，但玩是付出了代價的，對於並非生於甚麼富有家庭的在下來說，不時也會想辦法找些免費娛樂。

記得初中時，每天也有看老爸那份「商報」的習慣，當時那裏的的副刊經常也會談一些有趣的玩意，其中最令在下印象深刻，是有約十天談到日本的「將棋」。

將棋可視之為日本方面的象棋，除了棋盤的大小相近外，棋的數量以至棋的種類都有很多相似的地方（中國象棋每邊各有五兵卒、日本將棋則各有九步兵）。

不過，兩者之間的不同之處仍然是相當多的；首先，日本將棋81格的棋盤內有着40隻棋子，移動起來的空間比中國象棋少得多，而他們的棋盤上亦不像中國象棋盤有「楚河漢界」分隔，不會有一些不可移動超過某個界線的棋子，而且日本將棋在設計上更是有很強的攻擊性，有很多棋子都是只能向前行不能後退、正所謂「有前冇後、打死罷就」……

將棋有兩個在棋例上的特點是象棋所沒有的。首先，棋子有一種升級的概念，當任何棋子能夠進入最後三排的敵陣範圍時，可選擇將棋子升級成為另一種形態，一般來說是變成像「金」這種棋子的特性，然而這同時會失去了棋子原有的特性。

此外，另一個將棋特有的規則，是能夠將吃掉了的敵方棋子當成是自己的棋來使用，相對於一般棋子戰勝對方棋子等於毀滅對方的概念，日本將棋似乎會偏向於戰勝對方等於多一支降服自己的部隊，而這個其實亦和日本戰國時代的情況很相似。



(PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可e-mail至：jjwong@eastmail.com)

TEXT：J.J

老福吹水站

卡拉OK新勢力



筆者是一名很喜歡聽歌的人，撫心自問絕對不敢説認識很深，只是對它很有興趣去鑽研而矣，因此對卡拉OK亦頗熱衷。近年來由於樂壇的萎縮，加上卡拉OK的過度泛濫，故此現今「唱K」的熱潮已不及以前，不過像筆者這類愛歌人士久不久也會光顧這些店子，始終和朋友們高歌比起獨自在浴室唱歌的感覺是很不同的。

最近從新聞組上得知，在旺角開設了利用電話線下載歌曲MIDI資料及歌詞的新式卡拉OK，聽起來似乎是新科技。其實，這種系統早於多年前已在日本大行其道，下載式卡拉OK的好處是店鋪無需購買大量LD碟，節省空間之餘亦能夠避免同一隻碟被兩檯客人爭用，加上歌曲可以在細碟推出當日便能在卡拉OK裏唱到，非常便利；唯一缺點是MV來來去去都只是那幾套。

說起LD碟版本卡拉OK的，據筆者所知只要到「BIG EC×O」就能夠選唱日本流行歌曲，而有部份更會配上原裝版本的MV，像GLAY的《HOWEVER》和L'Arc~en~Ciel的《FLOWER》等等，絕對切合我等J-Pop愛好者的需要。

如果下載式卡拉OK能夠普及起來的話，那麼絕對會是所有人的喜訊。

如果大家對上文有甚麼意見，歡迎來信指教指教，地址是「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明給福田便可。

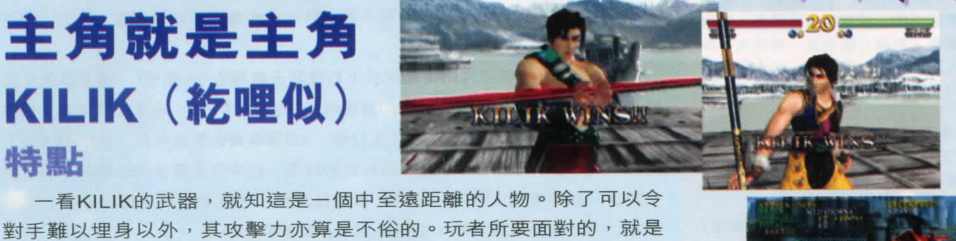
BY：ZAC
協力：地獄貴公子／XICO／ARES／綠毛小春維也納



註：「X」或「→」……長按／{X}X……短暫輸入第一個指令後立即輸入第二個指令／指令為角色面向右方時／X＝橫斬／Y＝直斬／Z＝腳踢／A＝擋格



廢話少講！對戰分析開始！





主角就是主角

KILIK（絃哩似）

特點

一看KILIK的武器，就知這是一個中至遠距離的人物。除了可以令對手難以埋身以外，其攻擊力亦算是不俗的。玩者所要面對的，就是如何控制自己與對手之間的距離，以及如何在近身戰時脫出。不過比較可惜的是，KILIK的「浮空技」(即將對手打上半空)不多，只有流溪翼(X•X•Y)、雛鋒(↘Y)及立泉棍(站立途中Y)，而且受害者的浮空時間不長，所以並不是有太多空中連續技。

■流溪翼的浮空高度

■雛鋒的浮空高度

■立泉棍的浮空高度

近距離戰

近距離戰，最有效都是用崇穿(→{Z}Y)、尸穿({Z}Y)及將穿(←Z•Y)這三招。除了出招快，就是這三招都是同樣有不同段的攻擊判定(例如同時攻上下段)，所以可作迫開對手之用。


■崇穿


■尸穿


■將穿

其他好用的招式

除了上述的招式外，還有幾招有用的招式。開三寶(↘X+Y)、眾牙(↓X+Y)、捧三寶(↙X+Y)可以作阻止對手接近的下段攻擊或作DOWN攻擊使用，其中開三寶及捧三寶均是打擊投技。而龍精(←X+Y)及鳳鳴(X+Y)可作護身之用。而龍精更可變招為龍騰翼(←X+Y•Y)及龍翼穿(←X+Y•Y•Y)，所以都是好招。準封師(↓↘→)之後可有多種變化，而且本身又有GUARD IMPACT特性，所以一定要好好掌握。最後要提一提的是，若被對手擊倒(打DOWN)後，最理想的法是使出照翔閃(伏地狀態時X+Z)或煌翔閃(仰臥狀態時X+Z)來起身，會比較安全。


■開三寶(投技時)


■龍精


■鳳鳴

■準封師


■照翔閃攻擊範圍廣，是一個理想的起身方法

中至遠距離戰

因為手中棍，所以KILIK打中遠距離戰是最合適的。其中糾乎(←←X•X)、連瀑棍(Y•Y)、捻刺棍(←Y)、帚星(←「Y」)、捲霜泉(蹲下途中↙Y)、眾穿(→X+Y)等都是好使用用的中至遠距離招式。由阻止對手接近到轟開接近中的對手都十分有用。尤其是捻刺棍、帚星、捲霜泉和眾穿。交替使用捻刺棍、帚星和捲霜泉會令對手無所適從(中下段攻擊交替使出)。而眾穿則是連出數棍，而且每下的距離都不同，對手是很難一一將之擋去的。這幾招的好處對手擋去後都難以接近，除非在你出招前已經橫移再走近，否則就真的難以接近。


■捻刺棍


■帚星


■眾穿

實用連招

流溪翼→左流溪(X•X•↑)或右流溪(X•X•↓)→戒破腳(↓Z)

■第一HIT

■第二HIT


■戒破腳


■小心錯手變成速襲棍({X}X)

■對手浮空

■6 HITS！


■轉位


■看準再打

進退皆宜

XIANGHUA（柴香華）



特點

XIANGHUA真的是在舞劍。即是說，玩者要好像真的舞劍一樣，除了進攻之外，要想方法在收招時護身。XIANGHUA的招式就是無論在出招及收招後退時都有攻擊力，所以是一個棘手的人物。雖然「浮空技」不多，其中最好用的是昇拍（↘Y）及壽翼律（X+Y），但因出招快，所以命中率都頗高。加上XIANGHUA本身的速度高而且這兩招的浮空高度都高，所以只要命中一次便能以空中連續技來對手造成大傷害。



■昇拍的浮空高度



■壽翼律的浮空高度

近距離戰

近距離戰以清麗歌（X•X•Y）、清麗曲（X•X•←Y）、涼風香麗曲（X•X•←Y•Y）涼風妙麗歌（X•X•←Y•Y•Y）作主打。除了出招快之外，就是本身的攻擊圍廣，命中對手的機會大增。



■清麗歌出招快而且攻擊範圍遠



■清麗曲的攻擊範圍大

■涼風清麗歌可以說是「二重清麗曲」

■涼風妙麗歌是涼風清麗歌的變招

實用連招

涼麗燿風踏→昇拍→旋涼腳（←Z）→腳音（Z）→禮刺→回刊腳（A＋↗•著地時Z）



■開始



■第二HIT

■不用回刊腳是追不到這下DOWN攻擊的

■禮刺會將受害者打到飛開

■涼麗燿風踏收招比對手回復快

■用腳音再其再吊高

■用昇拍將對手吊高



■旋涼腳一定要早點出

中至遠距離戰

因手中劍不算長，所以XIANGHUA打中至遠距離會比較吃虧。大家可以多利用遊步瑟（X+Z）來移近對手，而且這招可以變招為遊步紅明劍（X+Z•Y+Z），是一招不可多得的招式。另外，大家亦可以用禮刺（→Y）、彩刺（→「→」Y）及雞給刺（{X}Z）等招式作中距離突進攻擊。而這幾招本身亦有多個變化（恕不詳述），大家一定要好好掌握啊！



■用遊步瑟來拉近距離



■雞給刺

■禮刺

其他好用的招式

其實XIANGHUA好用的招式還有很多，所以我只會揀幾招最實用的出來講講。燿風鐘（{X}Z）是一招超好用的招式，除了是一招出招時可避過對手下段攻擊的中段的攻擊外，更可變招為燿風歌（{X}Z•Y，中及下段攻擊）及涼風燿風踏（{X}Z•Z，中段攻擊）。另外不得不提並婆戴（↙Y＋Z）。一招在出招時會以橫移動先避過對手攻擊，然後出招。望星腳（↖／↑／↗Z）除可作中段攻擊外，更可作DOWN攻擊之用。不過最古怪的便是魚河藻（倒地時X＋Y），雖然其實幾好用，不過就真的好怪了……



■並婆戴可避過對手的攻擊



■古靈精怪的魚河藻



■一出耀風鐘對手便有排煩



■望星腳可當DOWN攻擊用

超「初心者向」！MAXI（真喜志）

特點

對於初學者來說，MAXI是一個超簡單易用的人物，因為就算你亂按一輪，都會有一大揪招出現，令到對手及自己都相當迷惑。不過如果要用得好，便一定要清楚地了解他的每一招。但相信會花閣下極多時間。咁就要睇你堅唔堅持同你愛唔愛佢了……他的雙節棍是中至遠距離作戰的主要武器，近身戰就最好靠對腳。「浮空技」都有不少，例如擊龍脈（←X＋Y）、開陽•驅亢龍（站立途中Z）及開陽•彈沙魚狩（↘Y）不過MAXI的收招時間較久，所以追打會比較困難。另外，只要細心留意，便會發現，在有綠色暈出現時，MAXI的雙節棍才有攻擊判定，所以當遇著MAXI時便別被他的「勁舞雙節棍」所迷惑啊！





■擊龍脈的浮空高度，之後只可駁前衝腳攻擊





■開陽•驅亢龍的浮空高度

■開陽•彈沙魚狩的浮空高度

實用連招

■以龍擊脈將對手打到又高又遠

擊龍脈→前衝K攻擊



■前衝



■擊中！



■對手還會RING OUT！

開陽•驅龍咆（站立途中Z•Z）→開（X）→插顎（Z）→開陽•渦女雲～玉衝



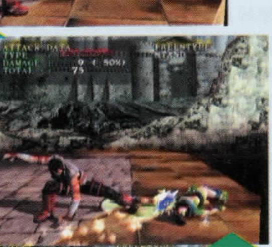
■開陽•驅亢龍擊中





■對手都幾乎被打到RING OUT

■對手浮空



■用來作DOWN攻擊



■再按Z便會變招為開陽•驅龍咆

■最難是要立即出到開陽•渦女雲～玉衝



■開



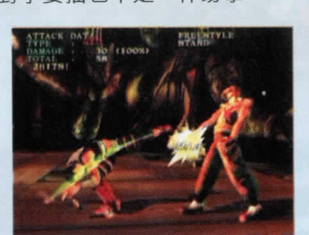
■插顎

近距離戰

當然是以流錦漢打（X•X•Y）為主啦！因為出招快，而且攻擊力強。另外就是輔星•天蓋紡（Y＋Z•Y•Y•Y）出招快而且攻擊判定大，是阻止對手接近或出定等對手起身的上佳之選。最後就是亂浮島（←Y•X•Z）。此招是一招上段→下段→中段的攻擊，對手要擋也不是一件易事。



■流錦漢打最後的中段攻擊很強



■亂浮島的上下上段判定對對手而言是極煩的事



■輔星•天蓋紡的攻擊判定大得很

中至遠距離戰

MAXI最理想都是中距離戰。開陽•擊龍顎（X＋Y）的攻擊範圍最出眾。而追海月（↘X＋Z）及開陽•渦女雲～玉衝（↓↘→＋X）這兩招可特突拉近雙方的距離及「陰」對手可段，而且又可作DOWN攻擊，都是不錯的招式。



■開陽•擊龍顎



■開陽•渦女雲～玉衝



■追海月

其他好用的招式

老實說，其他好用的招太多了，不過煩就煩在在不同架式（不同的「舞棍方式」）中所使出的招式都會有很大的差異，想搞清楚都不是一件易事……



■只要一開始「舞棍」，亂出都可以出到一大揪招式

低手勿試！NIGHTMARE



特點

老實說，若閣下沒有「咁上下料」，就真的別「膽粗粗」的用NIGHTMARE。事關這個人物雖然攻擊力強而且攻擊範圍遠，但由於速度慢及有太多架式之故（雖然MAXI都有很多架式，但你亂撳掣時是不會覺的……），所以若沒有足夠的練習，就真的別貿貿然的用他來送死啊！這個人物的「浮空技」不多，只有SKY SPLITTER（↘Y）和RISING KICK（站立途中Z）較好用。但這兩招浮空技都「浮唔過頭」，所以都幾惡搞。最好的用法，就是保持在中遠距離，別讓對手埋身為妙。




■SKY SPLITTER的浮空高度


■RISING KICK的浮空高度

近距離戰

近身戰在NIGHTMARE來說是十分不利的，故此大家可以使用HEAD BUTT（←Y）及DOUBLE HEAD BUTT（←Y・Y）來截擊及迫開對手，當然也可以使用RISING KICK啦！另外，如果對手接近便可以使用投技來對付之。我就建議大家使用UP TOSS（近敵蹲下途中X＋Z／Y＋Z），因此招擊中後可以將對手丟到老遠。還有一招幾好用的，就是用AXEL KICK（↘Z・Z；中段→下段攻擊）或AXEL HEAD BUTT（↘Z・Z・Y；中段→下段→中段攻擊）


■UP TOSS可將對手丟到很遠

■HEAD BUTT及DOUBLE HEAD BUTT出招快，截擊很有用

■中段去下段再去中段，睇你點擋？

其他好用的招式

除了上述的招式外，都還很多好用的招式。例如FLYING EDGE（←・→X＋Y），除了攻擊範圍大及是一招能避過對手下段攻擊的招式外，還可以作為DOWN攻擊。而THRUST THROW這招除了出招快之外，若近距離擊中便會自動變為投技，欠不久在近身戰中使用來解困都不錯。另一樣「正」的，就是NIGHTMARE有多種DOWN攻擊，如STOMPING（↓↘→Z・Z・Z・Z・Z／對手倒地時↓Z・Z・Z・Z・Z）及ASUTORANPURU（對手倒地時↓「Z」）。除了攻擊力不俗之外，就是能令玩者領略到踐踏對手的快感。至於各種「HOLD」（BASE HOLD／CHIEF HOLD／TEXT HOLD），由於如要講解就需要太多篇幅，所以唯有忍痛不講，對不起呀……


■STOMPING十分正


■ASUTORANPURU 是不能擋格的招式

中至遠距離戰

中至遠距離戰是NIGHTMARE的強項。DARK SOUL IMPACT（↘X＋Y）、BISUINGU STRIKE（→Y）、THRUST THROW（↙Y）、DROP KICK（←・→Y＋Z）的攻擊範圍都非常遠，是十分常用及好用的招式。


■DARK SOUL IMPACT的攻擊距離


■BISINGU STRIKE的攻擊距離


■THRUST THROW的攻擊距離


■DROP KICK的攻擊距離

實用連招

SLASH（X）→SKY SPLITTER→STOMPING


■SLASH擊中

■竟然可以駁到SKY SPLITTER

■因收招慢，之後只可以駁DOWN攻擊

■一直咁踩落去

■唯人踩人

■踩落去

■終於踩劉皮

■IVY：你踩夠未？

人煩自己都煩！

TAKI（多喜）

特點

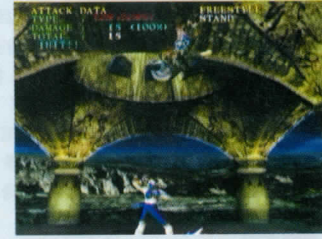
速度快，但攻擊力不高，加上武器比較短小，所以用TAKI會用得好慘。雖然說近身戰會有利，但如何埋對手身是一個大課題。攻擊力弱這點，可以用「密集攻擊」來補數。「浮空技」方面，多數會用揚羽（↘Y）、疾風車（Y＋Z•Y）和式妖彈（←Y＋Z），這三招的浮空高度都令人滿意。而且疾風車和式妖彈都可以變招，能令對手無所適從。



■揚羽的浮空高度



■疾風車的浮空高度



■式妖彈的浮空高度

近距離戰

近身戰可以說是TAKI的強項。大家可以多用廚子（X→；二下中段攻擊）、亂波式妖（X•Y•←Y＋Z；上段→中段→下段攻擊）、慘烈（→→X•Y•Y•Y；上段→中段→中段→中段攻擊）、揚羽（中段攻擊）、擊誅（↓Z•Z；下段→中段攻擊）等招式。大家是否發現TAKI在近距離有很多好用的招式呢？但怎樣打近身才好？

■廚子



■擊誅令人難以抵擋



■亂波式妖的最後一下是式妖彈

中至遠距離戰

這個距離對TAKI十分不利，所以大家可以用惑刀（→→X）、忍葛（↙X）、影紙縫（→Y）、鐵砲驅（→→Y）及裡雷（←→Z）來強行突進。



■惑刀的攻擊距離



■忍葛的攻擊距離



■影紙縫的攻擊距離



■鐵砲驅的攻擊距離



■裡雷的攻擊距離

其他好用的招式

如果要講TAKI的好用招式，那倒不如說說該如何與對手拉近距離還好。雖然TAKI本身的速度快，但並不代表就可以輕易的走到對手的身邊，與其作近身戰。於是乎，大家就要好好利用她的各種特殊移動了。如果大家能善用火宙（X＋Y）、風車（Y＋Z）及歪車（↙↙↓↗↘↗↘↗↑↗↗Y＋Z）這幾種特殊移動，便可毫無困難的與對手梟持一個你喜歡的距離，將其玩弄於股掌之中……



■火宙

■歪車

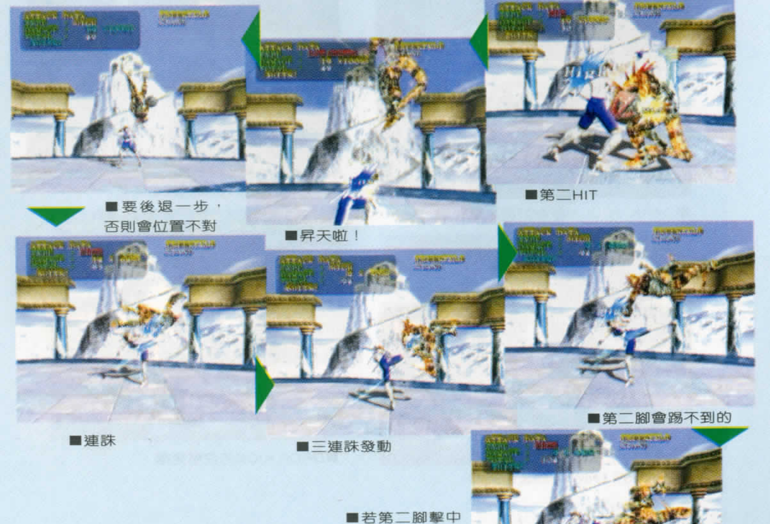
■風車

實用連招

亂波式妖→連誅（Z•Z）→三連誅（Z•Z•Z）



■開始



■第二HIT

■要後退一步，否則會位置不對

■昇天啦！

■連誅

■三連誅發動

■第二腳會踢不到的

■若第二腳擊中了的話，這一腳是會擊不中的

牛一隻？ASTAROTH





特點

與NIGHTMARE一樣都是速度慢且攻擊力高的人物。而ASTAROTH可以列為投技人物。雖然近身戰對其不利，但這點就由他的投技補足。ASTAROTH的其中一個特點，就是某些招在出招時長按掣，是會有所變化的。除了和其他人物一樣會延長出招時間作「時間差攻擊」外，甚至會令到該招變成「不能防禦技」！想用得好的話便一定要練好這一環了。至於ASTAROTH的「浮空技」極少，如KUMERUSHIA（↘Y）、DUGU • KUMERUSHIA（↘「Y」）和DUDA • DIRIA（↓↘→Y＋Z），而且出招不快，對手浮空不夠高都是缺點。

■KUMERUSHIA的浮空高度



■DUGU • KUMERUSHIA的浮空高度



■和DUDA • DIRIA的浮空高度

近距離戰

比起NIGHTMARE好的是，ASTAROTH就算速度慢，近身都有些攻擊力強的投技用。近身時，大家可考慮用VIMERU（←Y）、SURUFA（→Y＋Z）、ROTEIASU（→Z）或BI • ATSUKU（←Z）這幾招，因為這幾招都可算是ASTAROTH出得最快的招式了……



■VIMERU



■SURUFA

■ROTEISU



■BI • ATSUKU

其他好用的招式

當然就是各種投技啦！其中在中距離有一招ADI • IRUBIFAZA（↓↙←X），此招是一招打擊投技，而且又可以變招做ERU • RIASUBAZA（↓↙←X • X • X • X • X • X），就算投不到對手都可以迫到其過不到來。另外，ASTARITH又有對蹲下對手使出的投技（TURUSU • AZURUFUGU，對手蹲下時↓X＋A或↓Y＋A）。所以各位ASTAROTH用家都是要好好熟讀他的投技招式為妙。



■ADI • IRUBIFAZA是中段打擊投



■擊中就將對手丟走

■ERU • RIASUBAZA就會起勢係咁轉

中至遠距離戰

與對手保持在這個距離是最安全的。沒辦法，因為ASTAROTH手中斧夠長。在這個距離大家可以用的招式有很多，不過我就建議大家可以選用ROTSERIO（X • Y）及SHU • MUKUSUSARIO（X＋Y）。為甚為？用過你就知……



■ROTSERIO是上段→中段攻擊

■SHU • MUKUSUSARIO的攻擊距離，超長！

實用連招

MERUFADIA（近敵時Y＋A←）→RO • ERIOKURAGGU（對手於空中時Y＋A）



■捉住對手

■記得要拉←

■丟上半空



■很「痛」的一招

■唔要妳呀！

■大肆修理

■僅僅捉到



■掉下來時一要要眼明手快

古古怪怪

VOLDO

特點

一看VOLDO的外表，相信有很多人覺得古怪。而他的招式就與他的外表一樣，都是比較古怪的。正因如此，使用VOLD就可以利用他那些古怪招式和頗高的速度來出奇制勝了。VOLDO可以說是適合任何距離作戰的人物(不過我始終覺得他在中距離戰會比較合適點)，但因為招式古怪，所以就比較難用。「浮空技」之中，以STOMACH SLICER(↘Y)和SCORPION'S TAIL～背向(↙Z)最為常用，因為出招快而且攻擊範圍適中。不過VOLDO始終都是以古怪的招式來制敵，所以並不多空中連續技。

近距離戰

因我主張以VOLDO作中距離戰，所以我不會太詳細講近身戰(因為近身好用的招都有太多……)。若要推介的話，我想大家可以RAT CHASE這招「篤腳指」來阻止對手前進。另外，SCROPION'S TAIL亦是一個錯的選擇。至於STOMACH SLICER，因可變招為GUILLOTINE SCISSORS(↘Y•Y)，如果交替使出，就可以「陰」到



■如STOMACH SLICER不變招為GUILLOTINE SCISSORS



■也可改做RAT CHASE作DOWN攻擊

中至遠距離戰

為甚麼我會主張用VOLDO作中至遠距離戰呢？是因為他有大量攻擊距離極遠的招式，如BLIND BLADE(↘X)、FRENZY GYRO～背向(→X+Y)、GATE OPENER(←→X+Y)、MAD BLIND DIVE(↘X+Y／蹲下時↘X+Y)、BLADE TORNADO(→Y)及DEMON ELBOW(←→Y)。這些攻擊除了攻擊距離遠之外(我自己就最愛用DEMON ELBOW)，就是連攻擊範圍也廣。因為VOLDO出招時多愛「手舞足蹈」，所以就算對手想用橫移來避開都不是一件易事。



■BLIND BLADE 的攻擊距離



■MAD BLIND DIVE



■FRENZY GYRO～背向



■BLADE TORNADO



■GATE OPENER



■DEMON ELBOW

■STOMACH SLICER的浮空高度



■SCORPION'S TAIL～背向的浮空高度

其他好用的招式

如果大家有興趣的話，就一定要試試VOLDO的各種「架式」了。JI LAC(↓／↘X+Z或背向對手時↓X+A)、背向(↓↙←)都是十分有趣的東西。每個「架式」除了有勁多變招之外，就是架式之間也可以轉換。至於我自己就比較喜歡用背向架式。正因為轉換「架式」需時，如果閣下想「玩架式」的話，在近身戰中又怎可能呢？所以我建議大家在中至遠離作戰就是這個原因了。



■背向除了好玩以外,亦充滿挑釁對手的味道



■這就是JI LAC「架式」了

實用連招

SCORPION'S TAIL～背向→MOA MAKAPURU PENDUREMU～背向→JI LAC→SUTILAC（JI LAC中→「→」）

■SCORPION'S TAIL～背向

■MOA MAKAPURU PENDUREMU～背向發動



■第二HIT



■一定要插中對手

■一收招就要立即輸入JI LAC的指令



■以最快速度輸入SUTILAC的指令

■輾過去！

女王啊～～ IVY

特點

IVY女王絕對是一個難用的角色。除了是因為近距離戰完全沒「得著」之外，就她那條「鞭」。她的那柄蛇腹劍可以說是《SOUL CALIBUR》中最難掌握的一柄武器。近乎完全沒有「浮空技」的IVY，令人極少機會使用空中連續技。雖然那條「鞭子」使人防不勝防，不過玩者自己要完全掌握可不是一件易事。

近距離戰

千萬別與對手作近距離戰！IVY本身出招已不算快，而且收招又慢，與對手作近身戰可以說是自尋短見。若真的被對手「迫到埋身」，可以試試用GEIZU NIGHT SPARROW（→Z）、FIAFURU ATORESU（↘Z）、BREEZY GEIZU（→X＋Y）或RIOT GHOST（↗X＋Y • X）來迫開對手。若不行的話，就真的GOD BLESS YOU了‧‧‧‧



■GEIZU NIGHT SPARROW雖於攻擊範圍不遠，但勝在出招快



■用FIAFURU ATORESU來迫開對手的效果不錯



■RIOT GHOST可以說是IVY的「護身符」

■BREEZY GEIZU

其他好用的招式

其他好用的招式，都是些中遠距離的招式。PRETTIVI AXIS（↘X＋Y）是一招用來「陰」對手下段的攻擊；恐無地靈（↙／↓／↘Y＋Z）除了可「陰」下段之外，更有多個方位選擇，令對方不敢貿然進攻；至於SPIRAL CAST（←{Y}X • Y）、嘆靈之誘惑（鞭狀態時X＋Y）及地靈在舞（鞭狀態時Y＋Z）都是令對手難以寸進的招式。



■恐無地靈（↙Y＋Z）

■SPIRAL CAST



■恐無地靈（↓Y＋Z）

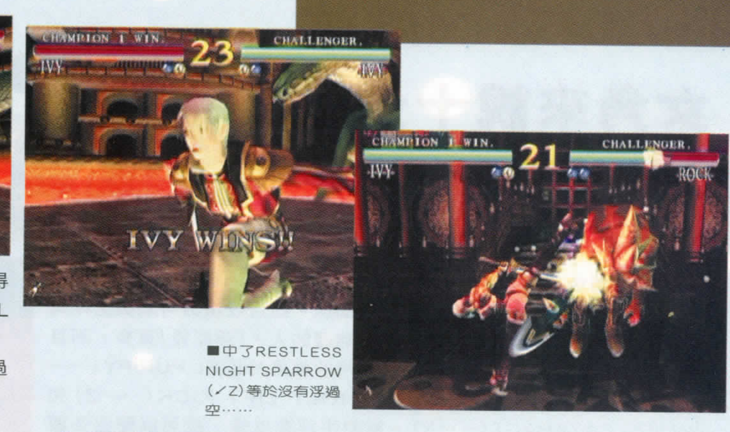
■嘆靈之誘惑是打擊投



■恐無地靈（↘Y＋Z）



■地靈在舞攻擊範圍甚廣



■中了RESTLESS NIGHT SPARROW（↙Z）等於沒有浮過空……

中至遠距離戰

中至遠距離戰可以算是IVY女王的天下了，她甚至可以掌握世界……。KURORI RANBORA（↙X＋Y）、KIND BANBURA（→「Y」）、NOBEL GHOST（↓↙←Y，可在RIOT GHOSH後使出作連招用）、GREEDY TEJYASU（「X」）和RANGE APSE（「Y」）可以阻止對手接近，是IVY女王的主軸攻擊。



■KIND BANBURA的攻擊距離



■NOBEL GHOST 可在RIOT GHOSH後使出作連招用

實用連招



RIOT GHOST→夜雀（Z）→失去的車輪（↘X＋Z • X）



■RIOT GHOST的第一HIT





■完成！

■第二HIT



■第二HIT



■中完第三HIT飛開



■第一HIT命中



■第一時間使出夜雀

■立即輸入失去的車輪的指令

女角來說十分惡
SOPHITIA

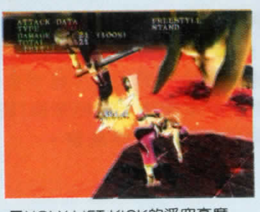



■ANGEL PURIFY的浮空高度

特點

以女性角色來說，SOPHITIA真的十分惡。這個人物擁有了女性角色的速度，無論移動，出招及收招都快，而且攻擊力可媲美男性角色，招式花巧得來又實用，是一個很難纏的人。「浮空技」算多，而且每下的浮空度都令人滿意，其中最常用的都是ANGEL PURIFY（→→Y）、GRACE HEAVEN（↘Y）、HOLY LIFT KICK（→→Z）和SWORD CATARACT（←←Y）。當對手浮空以後，就可以使出各種空中連續技了。無論遠近距離戰都無問題，是一個萬能型的人物。


■GRACE HEAVEN的浮空高度


■HOLY LIFT KICK的浮空高度

■SWORD CATARACT的浮空高度

近距離戰

近距離戰有很多選擇。最常用都是KATHARSIS SATELLITE（←X•X•X），因為出招，而且是一招上段攻擊→下段攻擊→中段攻擊的式，對手想擋也難。就算對手曉擋，都可以在一起手時轉招為KATHARSIS SATELLITE（←X•Y）這招上段攻擊→中段攻擊的招式。只要將這兩招交替使用，對手一定會非常懊惱……。除此之外，HOLY LIFT在近身戰中的命中率都非常高，對手吊起後就當然用空中連續技來招呼佢啦！




■KATHARSIS SATELLITE的判定是上下中



■KATHARSIS SATELLITE的判定則為上中

中至遠距離戰

這個距離對SOPHITIA當然無問題啦。以ANGEL PURIFY或GRACE HEAVEN開路，通都會有意想不到的效果。而TEN BALANCE（Y+Z•Y）的攻擊範圍遠，兼且在出招時可以避過對手的下段攻擊，加上出招後（輸入Y+Z之後）可以立即轉招去「GUARDIAN系」的招式（如GUARDIAN STRIKE，↓Y•{Y}X），所以是一招非常好用的招式。QUICK STRIKE的攻擊距離遠而且出招快，用作突襲實為不錯。SWORD SHOWER的攻擊距離遠，但因出招時轉身移前，所以要小心使用才好。


■TEN BALANCE出招時會先躍起轉身


■次後可照樣出招


■若不．又可在轉身時停止輸入指令，在著地時改出「GUARDIAN系」的招式


■QUICK STRIKE出招快

其他好用的招式

還有很多。但我會介紹大家用BONUS TIN BAIL（{Y}X•Y•Y•Y）。這一招除了可作DOWN攻擊外，就是在出招時SOPHITIA會先「揚一揚手」。這個「假動作」會令對手以為你準備出中段技，跟住就中招……


■出招前


■先「揚一揚手」


■看似中段攻擊

■但其實是連續下段攻擊

實用連招

ANGEL PURIFY→GRACE HEAVEN→SLIDE FOLLOW（X•X）→ANGEL PURIFY


■昇對手上天


■幾乎要一收招就使出GRACE HREAVEN

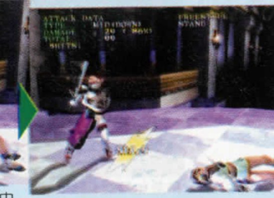

■擊中，受害者再被吊高

■要看準才出SLIDE FOLLOW的第一HIT

■對手跌得不夠低就出的話，第二HIT便會落空


■一中就要立即輸入指令

■剛好用ANGEL PURIFY斬中對手


■完成！

霸道過男主角！

MITSURUGI HEISHIRO（御劍平四郎）



■空神樂的浮空高度



■朧神樂的浮空高度

■幟神樂的浮空高度

■天神樂的浮空高度

■天嚿子的浮空高度

特點

霸道！攻擊力強而且武器夠長，使對手難以埋身。其中更有很多「浮空技」，而且每招都很可靠。基本上在使用這個人物時，玩是有很多機會玩空中連續技的。可靠的「浮空技」計有朧神樂(X＋Y)、幟神樂(站立途中X＋Y)、空神樂(→→Y)、天神樂(→→Y•Y)和天嚿子(↘Y)，這使得玩者十分快樂。加上MITSURUGI的「架式」一點都不難理解，用多幾次便會完全明白，實在是十分可愛。不過有一個暗湧，就是MITSURUGI的招式太過大開大合，中就好地地，唔中就實有手尾……



近距離戰

基本上不會太注會近身戰，因為對手根本很少機埋到身。遇著MITSURUGI這種出招快、攻擊距離遠而且攻擊範圍大得很，加上其攻擊力「拍得住」ASTAROTH和NIGHTMARE，這樣的人物根本一點也不擔心對手會走到埋身。但若真有這個情況，可以使用散黃金(↘X)，這招出得很快，用來截擊一流！



■散黃金。出招速度就有如閻下散財咁快



中至遠距離戰

太多太多選擇了。朧神樂、幟神樂、空神樂、天神樂和天嚿子就一定會常用，只要對手一中招，便到玩空中連續技的時候了。另外，大家又可以試試六道之裁(X＋Z)和風穴(→Y)，這兩招出得快而且又打得遠。實在令人感動。



■六道之裁的攻擊距離

■風穴的攻擊距離

其他好用的招式

基本上MITSURUGI都沒有甚麼不好用的招式了。不過最後我想向大家推介一下切羽返(Y＋Z)這一招。除了因為這招斬得遠之外，就是此招乃一招打擊投。一招本身命中率頗高的指式同卻時擁有打擊投的性質，這不是霸道是甚麼？



■切羽返的攻擊距離



■擊中後會變為投技

■都幾「痛」的

實用連招

天嚿子→拜(Y)→風穴→斬蜻蛉(A＋↗•著地時Y)



■天嚿子



■拜

■風穴

■斬蜻蛉

朧神樂→掛(X)→膝鐘(→→Z)→斬蜻蛉(A＋↗•著地時Y)



■朧神樂



■掛



■膝鐘

TEXT：KOTARO

鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

THE KING OF FIGHTERS EPISODE 5

完全攻略特集．第一回





SNK每年仲夏最高期待之作，《THE KING OF FIGHTERS'99》終於在日前正式推出，為了令各位能夠以最快、最全面得悉全部角色的詳細資料，我們今期特意一氣送上三十名基本角色的個人分析，希望對大家會有所卑益吧！

（海外版：THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～）

主角隊 HEROES TEAM

K'（K DASH）

《THE KING OF FIGHTERS'99》新主人翁K'，集速度與連續技破壞力等優秀特質於一身的萬能型角色，由於主要通常技均可以CANCEL往必殺技，相對使用連續技的難度也大為降低，加上可靠的飛行道具和對空技，絕對是初學者入門的最佳人選。

首先就由特殊技説起，「ONE INCH」是近距離打擊技，由於出招速度稍遜，所以是比較適合CANCEL通常技之後使用，至於「KNEE ASSAULT」則是低跳膝蹴的中段技，主要作為奇襲之用。

必殺技方面，K'亦都十分之全面，其中近距離牽制用的「EIN TRIGGER」就是必殺技之中的頭號主力！不單止可以衍生出飛行道具「SECOND SHOOT」，以及斜上方判定極廣的對空蹴「SECOND SHELL」，而且「SECOND SHELL」擊中對手之後更能以重「CROW BITE」或「HEAT DRIVE」追擊，是為攻防合一的招式。至於高速突進技，K'則有「MINUTE SPIKE」能於空中或地上任何時候作為突擊，而對空方面則有判定強、速度和可信性高的「CROW BITE」，假如再能夠配合瞬間轉移技「BLACKOUT」，就更加可以令到對手無所息從！

還有，超必殺技方面，共分「CHAIN DRIVE」和「HEAT DRIVE」兩種，其中前者主要攻擊版邊的位置，所以最適合就是作為遠距離牽制用，至於後者的特點就是速度快、對空判定強，因此最好的用途便是作為連續技之用。



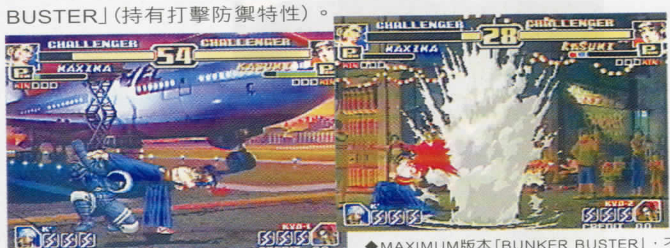
◆重「CROW BITE」的追加攻擊，可以作為遠距離的突進技使用

◆倍返特性的必殺技，能夠有效截擊「CHAIN DRIVE」

MAXIMA

同樣是本作中的全新人物MAXIMA，雖然身形比起一般角色為大，行動速度也略遜，猶幸具備攻擊力、強力打擊必殺技，以及指令投三大特點，彌補身形上的缺陷，所以是名不折不扣的力量型角色。

至於技性能方面，MAXIMA主要可以分為五大類，其中包括有出招速度較慢的中段特殊技「MONGOLIAN」、專責對空的「M9型．MAXIMA MISSILE（試作）」和「M-4型VAPOR CANNON」（兼具打擊防禦特性）、小技連續專用的連續輸入型必殺技「MAXIMA SCRAMBLE」，殺傷力大的指令投「M-11型 DANGEROUS ARCH」和「MAXIMA REVENGER」，以及急襲性打擊技「BUNKER BUSTER」（持有打擊防禦特性）。



◆MAXIMA的特徵之一，多種打擊防禦特性的通常技、特殊技和必殺技

◆MAXIMUM版本「BUNKER BUSTER」，不單止爆發時全地面下段攻擊判定，而且上昇至下降中更是帶有中段攻擊判定，所以在密着或近距離狀態之下，防禦等於形同虛設

二階堂 紅丸（BENIMARU NIKAIDO）

對比前作，二階堂的改良之處也可謂相當多，其中「反動三段蹴」回復《THE KING OF FIGHTERS'95》時代中由「居合蹴」追加輸入指令衍生而成，所以令到攻擊更加集中於近距離的連續技使用。其次，就是削除無敵對空技「SUPER稻妻KICK」，以及指令投「紅丸CRLEDA」和「ELECTRIGER」，由於二階堂本身欠缺可以擊潰對手防禦的中段攻擊，因此削除指令投對於二階堂來説影響是十分之大，加上刪減了可靠的對空技，令到二階堂的對空性能亦都大為下降，現時唯一可以對空截擊，就祇剩帶有先讀成份的重「雷靭拳」。超必殺技方面，固有的「雷光拳」，不單止回復以往的出招速度（能夠小技連續），而且威力也回復至《THE KING OF FIGHTERS'97》時的程度，至於新超必殺技「幻影HURRICANE」，則是持有無敵時間的突進技，雖然發動至開始移動攻擊的速度略慢，但是假如能夠有效活用其持久的無敵時間，應該會有不俗的效果。



◆改良後的「真空片手駒」，就算擊中對手，對手也不再轟飛至老遠

◆只要超出一定的距離，「反動三段蹴」也不可以全數擊中對手



矢吹 真吾（SHINGO YABUKI）

首次以同伴身份加入主角隊的真吾，與前作最大分野的地方，就是削除各種技的CRITICAL HIT效果，而且防禦不能的現象也統統刪減，令到真吾成為一個更加實實在在的格鬥家，並非單靠運氣戰勝對手的角色。

必殺技方面，雖然削除反擊專用技「真吾謹製 俺式．月肘」（「肘落（假）」），不過則追加突進中段攻擊「貳百拾貳式．琴月 未完成」，而且更加可連接小技使用，絕對是今集真吾的主力型招式。反觀固有的「百拾四式．荒咬 未完成」出招速度大幅下降，令到不能再以小技連續或牽制使用，至於「百壹式．朧車 未完成」，不單止在指令上有着一點點變更，就連技性能方面，亦與前作有着不同。還有，打擊投「真吾謹製 俺式．鉈研」雖然整體性能不變，但是不能完全擊中蹲下中的對手這個弱點，則始終並未改善。



◆「百壹式．朧車 未完成」和「百拾五式．毒咬 未完成」防禦不能的現象已經全部削除

◆改良後的「真吾KICK」移動軌道低，距離遠，相對實用價值也大大提高

餓狼傳說隊 FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD





◆小技已經不能連接「HIGH ANGLE GEYSER」

利用長距離站立輕腳和「BURN KNUCKLE」牽制對手的TERRY，基本戰法雖然依舊不變，但是各技變更點也相當之多，所以使用時就記得要留意！其中「POWER WAVE」今集變回遠程的飛行道具，美其名可以牽制遠距離的對手，實際失去封殺中、小跳進擊對手的能力，然而，新必殺技「ROUND WAVE」是近距離的下段飛行道具，主要作為突襲之用。至於對空技「RISING TACKLE」的指令改為原來的下儲上，而且削除打擊防禦的特性，加上無敵時間又短，對空性能方面大不如前。此外，前作中最主導性的必殺技「POWER CHARGE」和「POWER DUNK」，在本作中亦有很大的改變，首先延長「POWER CHARGE」出招後的硬直時間，一方面令到追打上受到一定的限制，另一方面也禁止濫用的情況，至於「POWER DUNK」則轉為前者的專用追加攻擊。除了上述之外，TERRY亦有兩招新加入的突進技，其中包括上段突進、出招和收招速度俱快的「POWER DRIVE」，以及突進中段、擋格後出現硬直較大的「POWER SHOOT」，兩者均可以連接小技使用，絕對是今集TERRY的主力兵器突進技。



◆刪除「BACK KNUCKLE」以後，取而代之是近接型的中段特殊技「HAMMER PUNCH」

ANDY BOGARD



◆要注意今次「上面」只能於首擊CANCEL往各種必殺技

◆取代「我彈幸」的「疾風橫拳」，能夠將「斬影拳」的硬直時間減至最低同時，也可以拉遠相方之間的距離

今次ANDY改變的部份其實並不多，只是各種技作出適量的微調，其中「幻影不知火」攻擊模式有所改變，就連特性方面亦都與之前有着很大的差別，而且「幻影不知火・下顎」改為足拂式的下段攻擊，能夠與帶有中段特性的「幻影不知火・上顎」作二擇使用，發揮出更高的戰鬥效果。至於固有必殺技方面，「飛翔拳」的攻擊方法雖然對比以往完全不同，大大削減攻擊和牽制上的距離，不過收招時間方面則大為縮短，而且加入遠程特性的「激・飛翔拳」，令到使用上增添一個選擇，不過建議最好都是用於連續技之上比較安全。然而，新追加的超必殺技「斬影流星拳」，雖然其突進距離有限，可是攻擊力也相當高，實用價值比原來的「飛翔流星拳」有過之而無不及，是最令人意外的地方。



◆ANDY的GUARD CANCEL吹飛攻擊，能夠CANCEL往任何必殺技

東丈（JOE HIGASHI）



◆由於今集減慢「SCREW UPPER」起招速度，所以已經不能連接小技使用，相反「爆烈HURRICANE TIGER踵」基本特性不變，因此仍然是連接小技專用的主力兵器

一向以「HURRICANE UPPER」作為牽制主軸的東丈，大部份技的性能與前作分別可謂不大，唯一是通常技改動方面，會令用開東丈的玩者不太習慣。基本必殺技中，「HURRICANE UPPER」雖然整體性能不變，但是輕攻擊的收招時間大大增長，令到牽制方面有着一定程度的影響，相反重攻擊的起招時間雖則稍遜，不過收招速度則相當快，所以最好建議在遠距離中能夠兩者交替使用，效果相信會更佳。至於中距離方面，今集依然是以極遠攻擊距離的遠距離站立重腳和先讀對空技「黃金之踵」作為牽制，而「SLASH KICK」和「TIGER KICK」就繼續肩負起突擊與對空的作用。此外，新追加超必殺技「史上最強之LOW KICK」，雖然攻擊距離有限，而且也不能作為連續技之用，不過無敵時間方面則相當之長，假如能夠善於運用的話，應該會有不俗的效果。



◆對比前作，東丈的通常技方面改動可謂最大，令到進攻方面也受到一定程度的限制



◆「SLIDING」不單止攻擊方式與以往不同，而且更喪失能夠擊倒對手的特性

不知火 舞（MAI SIRANUI）





◆今次「紅鶴之舞」CANCEL通常技之後，也能於首擊CANCEL往其他必殺技

在空中機動力方面大幅強化的不知火舞，在本作中，加入兩招跳躍系的特殊技「浮羽」和「山櫻桃」，其中前者主要攻擊正下方，可是缺點就是出招速度較慢，而後者則主要攻擊斜下方向的對手，亦都可以作為攻擊對手背中之用。至於必殺技方面，今集也削除了可靠的對空技「飛翔龍炎陣」和多段HIT效果的「白鷺之舞」，取而代之的是對空和連續效果（能以「龍炎舞」CANCEL）並重的「小夜千鳥」。此外，地上「飛翩之舞」亦加入新的特性，能夠在三角跳以後多擇式使用「浮羽」、「山櫻桃」、空中「飛翩之舞」，以及空中投「桃花鳥飛礫」，令到不知火舞於制空方面也取得了新的平衡。



◆「小夜千鳥」連接「龍炎舞」的特性，今集依然健在！

龍虎之拳隊 ART OF FIGHTING TEAM

坂崎 獠（RYO SAKAZAKI）





◆通常技方面的改動，對於坂崎亮影響可謂至為深遠

通常技以至超必殺技亦都重新調整的坂崎獠，對比前作，改良的地方十分之多，其中主力牽制的遠距離站立輕腳和重拳，不單止攻擊模式上有所改變，就連出招和收招速度也大大延長，令到使用上受到一定程度的影響。特殊技方面，今集加入兩招持有打擊防禦特性的移動特殊技「上段受」和「下段受」，雖然並無攻擊判定，不過則能夠卸去對手大空隙技以後任意反擊之用。

固有必殺技方面，今集削除打擊投「極限流連舞拳」和打擊防禦技「猛虎雷神剛」，取而代之是改良後的「暫烈拳」和中距離打擊技「虎砲疾風拳」。其中「暫烈拳」攻擊力依然強頑，而且同樣局限於近距離中使用，不過就加入打擊防禦的特性，令到使用用途上更為廣泛。回說超必殺技方面，今次減慢「天地霸煌拳」的起招速度，令其不能再次連接小技使用，加上MAXIMUM版本擊中對手以後，對手也不會氣絕暈眩，所以實用價值亦都相對大為下降。



◆坂崎亮的STRIKER動作「空中虎煌拳」，除了能夠追打倒地中的對手之外，也可以令到倒地中的對手再次出現被投技的判定

ROBERT GARCIA

論到舊角色中能力改動最大，首選定必是ROBERT，其中不單止刪除了前作最重要的打擊投「極限流連舞腳」和對空技「龍牙」之外，就連「飛燕龍神腳」亦都降格成為特殊技，然而最重要的是現時四招基本必殺技，全部均改為儲系式的指令，令到整體戰法方面與前作可謂完全兩樣。

既然指令改良成為儲系，為能夠繼續保留連續技方面強度，各種特殊技當然也要作出相對的改良，好像「勾龍降腳蹴」和「龍翻蹴」，今次就並無限制輸入方向的前後，相對來說，令到儲技方面更加方便，加上大部份必殺技均可以利用小技連接，使用就可謂簡單容易。至於四招基本必殺技中，「龍擊拳」改變成遠程飛行道具，特點是收招速度快，可以作為CANCEL通常技或遠距離之用。然而，新追加必殺技「旋燕連舞腳」，基本與前作的「極限流連舞腳」十分相似的連續打擊技，同樣可以擊中對手以後任意追打，不過好處就是並不需要近距離中發動，就算對手擋格以後亦不會出現任何空隙，因此大可以放心使用。


◆今次「勾龍降腳蹴」加入中段特性的效果，假如能夠與新的下段特殊技「二段足刀蹴」交替使用，相信效果會十分不俗

此外，今集亦都削除對空超必殺技「無影疾風重段腳」，取而代之是改良型版本的「無影旋風十段腳」，雖然並沒有無敵時間，但是與前者同樣能夠有效地作對空攻擊，實用價值也相當不俗。


◆由於今集削除亂舞技擋格時削擊體力的效果，所以擋格「龍虎亂舞」初段以後，攻擊就會自動終止，造成近距離和長時間硬直的反擊機會

坂崎 百合（YURI SAKAZAKI）



揉合前作普通和裏角色兩種特性而成的百合，整體性能方面不單止比前作更強，就連各種技的特殊效果亦都作出不同幅度調整，其中「虎煌拳」和「飛燕疾風拳（由里超KNUCKLE）」就加入按掣儲勁，改變技特性的效果，令到攻擊模式（轉化成為「霸王翔吼拳」）和攻擊力上有着不同程度的改變。至於必殺技方面，今集加回原有的移動投「百烈耳光」，而「雷煌拳」則變回遠程落下型飛行道具，使實用性相應大增。此外，前作裏角色專用超必殺技「滅鬼斬空牙」，今集依然健在，而且攻擊力一樣強大，與「飛燕烈孔」同樣能夠用於小技連接使用，絕對是由里的主力型兵器之一。


◆必殺技以外，前作的中段技「燕翼」指令改變，加入新特殊技「旋回腳」


◆儲勁中的「飛燕疾風拳（由里超KNUCKLE）」不單止持有攻擊判定，而且更能夠抵消MAXIMUM版本以外的飛行道具

坂崎 琢磨（TAKUMA SAKAZAKI）



改良後與前作明顯分別不大的琢磨，今集最大的特點就是加入兩招特性完全不同的特殊技「飛車落」和「桂馬打」，其中前者持有能夠打消對手飛行道具的特殊能力，而後者則是攻擊對手足膝部份的下段技，亦都可以作為追打倒地中對手的DOWN攻擊之用。至於固有必殺技方面，由於今集「翔亂腳」的投技判定成立時間比較慢，所以相對實用價值亦都同時下降，而新加入的必殺技「三戰之型」，雖然能夠增加角色本身的攻擊力，不過缺點就是硬直時間頗長，對於實戰來說，用途可謂不大。


◆今集「龍虎亂舞」不單止起動速度減慢，就連無敵時間和對空判定方面亦大為削弱


◆前作中的必殺技「霸王至高拳」，今集雖然改為超必殺技，不過特性以至速度方面也有着一定程度的改良


◆前作的「真．鬼神擊」是需要在密着距離狀態之下才能夠成立的打擊投，可是今集經過以後，發動距離已經廣大，令到實用程度大大增加

怒隊 IKARI TEAM

LEONA HEIDERN

對比前作，雖然LEONA各種必殺技的增刪並非太多，但是技特性和新技追加方面的注意點則倒也不少，其中為令到儲技方面更加容易，今次特殊技「STRIKE ARCH」就並無限制輸入方向的前後。至於基本必殺技中，今集削除遠程飛行道具「EYE SLASHER」，相反，大大強化EARRING爆彈」方面的能力，而且更細分為遠距離牽制用和近距離用REMOTE CONTROL爆彈兩種，令到使用上增添多一個選擇。此外，今集也刪除了實用性不高的「GRAVITY STORM」，取而代之是新超必殺技「GRATEFUL DECEASED」，令到整體感覺與之前大大不同。


◆「X-CALIBER」不單止輸入指令和攻擊模式有所改變，就連特性方面亦都與之前完全相違


◆以「EARRING爆彈．2：HEART ATTACK」於對手身體SET上爆彈時，對手是並不能即時作出防禦，相對成為使用連續技反擊的最佳機會

RALF JONES

打擊技和投技同樣並重的RALF，今年改動的地方其實也相當之多，其中專責中距離牽制的遠距離站立重拳和蹲下重拳，出招速度和攻擊判定方面比起前作略為遜色，對於基本戰法方面有着一定程度的影響。至於固有必殺技中，改動最大的就是「RALF KICK」的輸入指令方法，需要持續按着B or D掣兩秒以上，然後放開按掣，才可以直接發動攻擊，特點是儲勁時間越長、威力越強，不過缺點是在儲勁中不能使用任何必殺技和特殊動作（中跳躍、DASH，以及防禦），否則只會功虧一簣，絕對是未見其利、先見其弊的招式。另外，新追加的高速突進技「RALF TACKLE」，雖然起動速度相當快，而且突進中也持有能夠打消對手部份飛行道具的特殊能力，可惜弱點是對手擋格以後會出現很大的空隙，所以使用就要記得要留意。


◆通常技特性方面大幅調整，令到RALF中距離牽制能力大為下降


◆「VULCAN PUNCH」是RALF唯一一招並不對應SUPER CANCEL的必殺技

CLARK STEEL

依然以牽制後投技作為主軸的CLARK，雖然整體改動可謂一般，不過已經可算是歷代之中改變得最徹底的一次，其中通常技遠距離站立重拳，由與RALF同樣的裏拳，改成為現時的正拳，而且出招速度更快，牽制能力和實用價值大大增加。至於必殺技方面，今集雖然削除打擊技「VULCAN PUNCH」和移動投「SUPER ARABIAN VAGUE RALLY BACK BREAKER」，不過就加回《THE KING OF FIGHTERS'95》時代中連續技專用的「GATLING ATTACK」，除了保留一貫出招速度奇快的特點之外，更加可以連攜對空技「NAPALM STRETCH」使用，可惜缺點就是不能攻擊蹲下中的對手，是唯一美中不足的地方。此外，CLARK的另一重點移動投，今集亦都有很大的改良，成為移動式的打擊技「MOUNT TACKLE」，特點是可以防禦，而且擊中對手以後更能衍生出「CLARK LIFT」、「ROLLING CRADLER」和「SUPER LIFT（D．D．T）」三種追加技，令到演出上增加多種變化。


◆「GATLING ATTACK」也是CLARK唯一對應SUPER CANCEL的必殺技


◆「FRANKEN STEINER」和「SUPER ARGENTINE BACK BREAKER」始終仍是CLARK主力型兵器

WHIP



◆主要作為攻擊中遠距離的特殊技「WHIP SHOT」

與以往《THE KING OF FIGHTERS》系列中角色風格完全不同的WHIP，主要武器是皮鞭和手鎗，所以其基本戰法也是集中於中遠距離戰鬥之上最為有利。其中最值得留意的地方，就是通常技空中重拳，不單止攻擊距離非常遠，而且起動時間的不同，攻擊位置亦都有所相異，加上攻擊背中容易，令到WHIP在空中進擊方面取得了很大的優勢，假如再能夠利用蹲下輕腳作為近距離牽制，相信效果會更佳。

至於必殺技方面，WHIP大致可以分為以下五大類，其中包括有先讀對空技「BOOMERANG SHOT」、落下型突進技「ASSASSIN STRIKE」、移動速度極快的空中突擊技「STRENGTH SHOT」、中下段二擇的遠距離打擊技「HOOK SHOT」，以及作為阻嚇和DOWN攻擊之用的「DESERT EAGLE」。



◆WHIP超必殺技「SONIC SLAUGHTER」不單止攻擊力強、起動速度快，而且發動時更持有無敵時間，絕對適合作為連續技使用

PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮ATHENA（ATHENA ASAMIYA）



◆麻宮ATHENA浮空的秘技（自方於版邊時↓↙←↖↑↗+B or D），今年依然健在！

今年麻宮ATHENA除了在外型上有着很大的轉變之外，就連基本戰法也有不少改動之處，但是基本性能則依舊不變，只是各種技作出適量的微調。其中今集削除主力型指令投「SUPER PSYCHIC THROW」，取而代之是另外一種持有特殊性質的飛行道具「PSYCHO SHOOT」，特點是擊中對手以後能夠任意追打，特性與「SUPER PSYCHIC THROW」可謂十分之相似，不過性能方面就完全兩樣，缺點就是出招和收招速度俱慢，至於是否實用？則屬見仁見智。

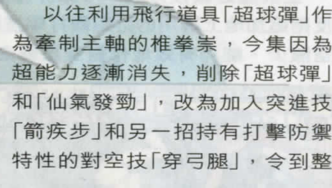


◆麻宮ATHENA的STRIKER動作「PSYCHO HEALING」，實用價值和效用同樣地高

椎 拳崇（SIE KENSOU）

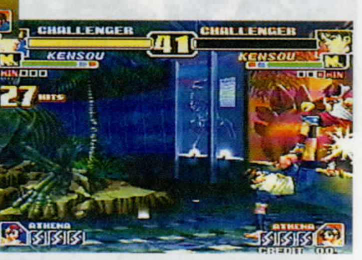


◆「箭疾步」不單止出招和收招速度夠快，而且更可以連接小技使用，絕對是今集椎拳崇的主力兵器



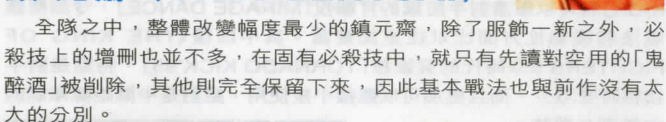
以往利用飛行道具「超球彈」作為牽制主軸的椎拳崇，今集因為超能力逐漸消失，削除「超球彈」和「仙氣發勁」，改為加入突進技「箭疾步」和另一招持有打擊防禦特性的對空技「穿弓腿」，令到整個角色的戰鬥風格亦都起了很大的變化。

固有必殺技方面，今次最大改變的地方，就是將「龍連打」由打擊投特性改良成為打擊技，好處就是並不需要限制近距離中發動，而且就算對手擋格以後亦都不會出現任何空隙，還可以先制行動，至於擊中對手時更加可以接上其他必殺技，所以相對實用價值也十分之高。另外，新追加超必殺技「超龍連拳」是「龍連打」的強化版本，同樣也是打擊技，而且對手防禦時也都不會出現任何空隙，大家可以放心使用。



◆「穿弓腿」除了可以作為場中心的對空截擊用途之外，在版邊時更可以作為連續技追打之用

鎮 元齋（CHIN GENTSAI）



全隊之中，整體改變幅度最少的鎮元齋，除了服飾一新之外，必殺技上的增刪也並不多，在固有必殺技中，就只有先讀對空用的「鬼醉酒」被削除，其他則完全保留下來，因此基本戰法也與前作沒有太大的分別。

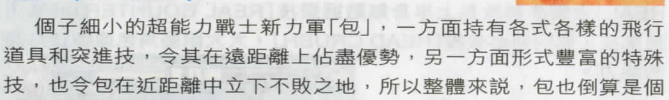
至於新追加必殺技方面，今集加入一招帶有攻擊判定、不過沒有攻擊力的必殺技「醉杯靠」，用意是令到部份必殺技的特性出現改變，如果再次輸入「醉杯靠」的指令，就會衍生出與超必殺技「轟爛炎炮」特性十分相似的「噴炎口」，主要作為對空技使用。相反，如果在「醉杯靠」後使用「柳燐蓬萊」，則能衍生出與「轟炎招來」特性相類的「轟炎招來・改」，但是論到威力方面，當然不可以與後者同日而語。



◆「醉杯靠」追加技「噴炎口」，原來使用攻擊的輕重不同，也會影響攻擊判定的持久程度

◆「轟炎招來・改」出招速度比起原來的「柳燐蓬萊」還要慢，是否實用就見仁見智

包（BAO）



個子細小的超能力戰士新力軍「包」，一方面持有各式各樣的飛行道具和突進技，令其在遠距離上佔盡優勢，另一方面形式豐富的特殊技，也令包在近距離中立下不敗之地，所以整體來說，包也倒算是個戰法上非常全面的角色。

先從地上通常技入手，包的主力在於出招速度奇快的站立重拳和蹲下重拳之上，加上個子細小的特性，蹲下重拳更成為可靠的對空之一。至於包的特殊技方面，主要可以分為以下五種，其中包括有能夠單體使用前方移動技「革裂」、CANCEL通常技以後同樣保留中段特性的「旋壁蹴」、背中攻擊「閃翔蹴」、連續技專用下段攻擊「裏滑蹴」，以及空中專用的特殊技「雙掌」和「挽蛇」。

既然包是以飛行道具「PSYCHO BALL ATTACK（彈 攻擊）」和突進技「PSYCHO BALL CRUSH（本體攻擊）」作為主導，那麼，在攻擊模式上當然絕不可少，其中包括攻擊前方的「FRONT」、攻擊正上方向的「RISE」、攻擊斜上方向的「BOUND」、倍返飛行道具的「REFLECT」，以及攻擊空中前方的「AIR FRONT」和斜下方向的「AIR BOUND」。

此外，超必殺技方面，包主要可以分為兩種不同特性的飛行道具「PSYCHO BALL ATTACK MAX」和「PSYCHO BALL ATTACK DX」，以及起動速度略慢、不過無敵時間相當長同時、能夠打消對手飛行道具的「PSYCHO BALL CRUSH（本體攻擊）SP」三種攻擊。



◆由於「雙掌」攻擊判定出現時間長，就算對手擋格以後也可先制行動，所以絕對是空中攻擊的最佳選擇

◆特殊技「旋壁蹴」和「裏滑蹴」二擇使用，能夠令到對手無所適從

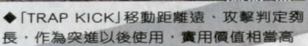
女性格鬥家隊 WOMAN FIGHTERS TEAM

KING



各種技特性並未有明顯改動的KING，今集加入中段特殊技「TRAP KICK」和可以擊潰對手防禦的打擊投「MIRAGE DANCE」，令到整體戰法和機動性方面比以往更加豐富。其中回復《THE KING OF FIGHTERS'95》時代的突進技「TORNADO KICK'95」，特點是對手擋格時空隙少，而且更加可以連接小技使用，絕對是中間距離牽制的主軸型必殺技。





◆「TRAP KICK」移動距離遠，攻擊判定夠長，作為突進以後使用，實用價值相當高



◆限制近距離發動的「MIRAGE DANCE」，出招時持有無敵時間，適合近距離破壞對手防禦之用

BLUE MARY



雖然MARY今集各種技的增刪幅度和基本性能並非有太大的改動，但是整體的技性質與《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中風格則帶點相似，增加近接戰的機會。

其中各種特殊技並無限制輸入方向的前後，令到儲技方面更加容易。至於必殺技方面，移動投「M．SPIDER」今集改為「SPIN FALL」的專用追加技，雖然攻擊力明顯上昇，不過對於中距離和對手倒地時的攻防則有着一定程度的影響。此外，指令投「BACK DROP．REAL」今集亦都改為上半身無敵迴避技「REAL COUNTER」的專用追加技，連同新必殺投「HEAD CRUSH」，大大削弱角色連續技方面的能力。



◆利用「REAL COUNTER」衍生投技，大大削弱MARY連續技方面的能力



◆「M．SPLASH ROSE」起動速度比起前作已經略為遜色

李 香緋（LI XIANGFEI）



初次踏足《THE KING OF FIGHTERS》世界的新角色李香緋，基本上是揉合《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》和《餓狼伝説WILD AMBITION》兩種角色特性而成，所以很多共通點亦都十分之相似。其中好像對空方面，主力依然是蹲下重拳和必殺技「天崩山」，至於地上牽制方面則集中在遠距離站立重腳、以及「雙掌打」和「後旋腿」三種特殊技之上。基本必殺技中，「那夢波」仍然是防守、牽制的好招式，而「閃里肘皇」是不能防禦的移動指令投，特點是投技判定出現時間比較緩慢，至於「詠酒」則改良成為與當身技，可惜缺點就是不能作出任何追打性的攻擊。



◆李香緋的「DOWN迴避」雖然起動至到完結速度極快，可惜弱點是沒有無敵時間，用不得其法的話，很容易被對手繼續施以追擊



◆指令投「萬泊後宴」也是連續技中的重要招式

藤堂 香澄（KASUMI TODO）



闊別兩年之後，再度登場的藤堂香澄，今次整體能力比起以往大大強化，而且技性質和中間距離特性依然保留，令到攻擊模式變化上更為豐富。其中「重當」、「滅身無投」、「殺掌陰蹴」、「白山桃」和「龍捲槍打」基本特性與《THE KING OF FIGHTERS'96》時代相同，至於新追加的連續輸入型打擊技「扇溝流」，特點是唯一能夠連接小技使用的必殺技，即使對手擋格以後亦不會出現任何空隙，但是需要注意近距離時指令容易與「龍捲槍打」混淆，使用時就記緊要加倍小心。



◆中段特殊技「肘當」，混雜於通常技中使用，會有意想不到的效果



◆輕「龍捲槍打」擊中對手時浮空的程度比較高，相反重「龍捲槍打」擊中對手時浮空的程度則比較低



◆能夠反擊投技和飛行道具屬性以外任何攻擊的超強力當身技「心眼 葛落」

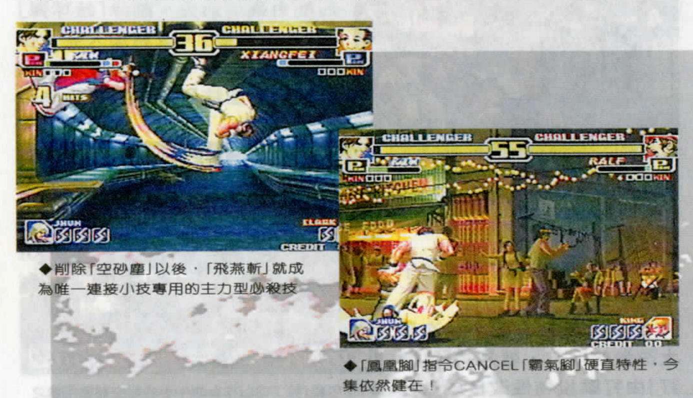
韓國隊 KOREA TEAM

KIM KAPHWAN



韓國隊主力的KIM，雖然今集削除了兩招連接小技專用的必殺技「空砂塵」和「三連擊」，而且部份通常技，好像蹲下重拳、近距離站立輕腳和近距離站立重腳，在攻擊模式和性能上也有了新的改動，但是對於整體能力方面並未有太大的影響。先從特殊技改動方面説起，今集刪除特殊技「TORA．YOPUCHAGI」，取而代之，是實用價值更高的空中前方突進二段蹴「空連擊」，特點是能夠連接小技使用，而且擊中對手以後，更可以首擊中CANCEL往「飛翔腳」和「空中鳳凰腳」，就算萬一被對手防禦時也都不會出現任何空隙，因此大家可以放心作為牽制技使用。

至於超必殺技方面，今集亦都削除空中專用的「鳳凰天舞腳」，相反則追加地上專用的近距離打擊技「鳳凰飛天腳」，特點是對手擋格時空隙少，能夠有效地作對空攻擊之用。



◆削除「空砂塵」以後，「飛燕斬」就成為唯一連接小技專用的主力型必殺技

◆「鳳凰腳」指令CANCEL「霸氣腳」硬直特性，今集依然健在！

CHANG KOEHAN

一向利用鐵球作為主要武器的CHANG，通常技和特殊技方面並未有任何改動，特性基本上可謂與前作完全相同，至於必殺技方面雖然只是削除對空專用的「鐵球飛燕斬」，不過已經令其基本戰法更加集中於使用鐵球攻擊之上。

新追加必殺技中，今集加入持有當身技特性的「鐵球太鼓打」，雖然攻擊力極低，但是只要抵受對手三次攻擊以後，攻擊力就會相應暴昇，可惜缺點仍然是起動速度太慢，令其大大限制於先讀對手攻擊之用。



◆近距離解除「鐵球大回轉」動作以後使用「大破壞投」，依然是CHANG KOEHAN的主力戰法之一



◆新追加超必殺技「鐵球大撲殺」，是近距離專用的打擊技

CHOI BOUNGE

對比前作，CHOI的基本性能沒有太大改動，只是部份特殊技和必殺技作出適量的調整，其中今集削除特殊技「二段斬」，取而代之攻擊距離遠、能夠破壞對手防禦狀態的「骸突」，而必殺技方面亦都刪除了「疾走飛翔斬」，令到「旋風飛猿刺突」在指令上也略為修改。

至於固有必殺技方面，今集最值得留意就是限制「飛翔空裂斬」和「旋風飛猿刺突」後只能使用兩次「方向轉換」，換言之對於連續技上有着一定程度的影響。



◆利用特殊技CANCEL通常技的特性，以「骸突」破壞對手防禦狀態

◆空中高速迴轉技「真！超絕輪迴轉突刃」，主要可以分為攻擊正下方向(A)和攻擊斜下方向(C)兩種模式

JHUN HOON



KIM的同門對手JHUN，不單止與KIM同樣以蹴技攻擊為主，就連必殺技方面亦都十分之相似，其中好像「滿月斬」和「排氣擊」，便是與KIM的「半月斬」和「霸氣腳」同出一轍，再加上KIM前作的必殺技「空砂塵」，令其攻擊模式予人一種似曾相識的感覺。

至於獨有必殺技方面，JHUN則持有特殊架式「狙鷲陣」和「獵虎陣」，其中能夠衍生出上下段兩種攻擊的「鷲爪腳」、破壞對手防禦狀態的「太極破」、吹飛攻擊「猛虎擊」、中下二擇的「飛虎擊」和「襲虎擊」，以及全身無敵的迴避技「太極避」等等。



◆只要緊記「流瀧蹴」的跳躍特性，在版邊時就可以輕易作為連續技追打之用



◆雖然「排氣擊」出招速度比較慢，不過特點就是收招速度夠快同時，能夠抵消對手飛行道具屬性的攻擊，而且更可以連接「鷲爪腳(下段)」，所以實用價值相當高

◆超必殺技「鳳凰裂爪腳」不單止對手擋格時空隙少，而且削擊體力的能力亦都十分之高

EDIT專用CHARACTER

草薙 京─1 (KYO KUSANAGI─1)



以《THE KING OF FIGHTERS'95》中的草薙京作為藍本的角色，雖然大部份技也全般保留下來，可惜其性能已經不可同日而語，所以令到整體戰法方面有着很大幅度的變化。其中特殊技方面，加入與「百拾四式・荒咬」十分相似的「黑咬」，與「百貳拾七式・八錆」同出一轍的中段技「穗振」，以及主要作為下段技和DOWN攻擊之用的「砌穿」。

至於必殺技方面，今集則削除了突進技「貳百拾貳式・琴月 陽」和無敵對空技「百式・鬼燒」，取而代之是與前者相類的新技「蒼鬼」，雖然突進距離比較短，但是能夠連接小技使用，因此是今集草薙京的主力型兵器。



◆「闇拂」除了能夠追打倒地中的對手之外，也可以令到倒地中的對手再次出現被投技的判定

◆「朧車」雖然在指令上略為改動，不過能夠連接小技使用的特性則並未有任何改變

草薙 京─2 (KYO KUSANAGI─2)



以《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》中草薙京作為原點的角色，其中最明顯改動的地方，就是削除突進技「七拾五式 改」和超必殺技「大蛇薙」，其次則是部份通常技於攻擊模式和特性上的改變。

其中近距離重拳，就是最佳的例子，不單止持有打擊防禦特性，而且更成為密着戰中的主要攻擊。至於蹲下重腳，亦都改良成為「八拾八式」，特點是能於首擊CANCEL往各種必殺技，第二段則能擊倒對手。

◆近距離站立重拳持有打擊防禦的特性





◆「鵺摘」成為「荒咬」追加技其中之一



◆小技已經不能連接「無式」使用



TEXT：赤目黑龍

點解咁似《AREA 88》嘅？！

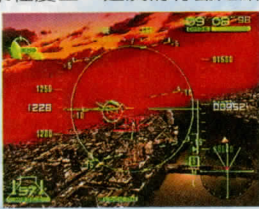
AIRFORCE DELTA

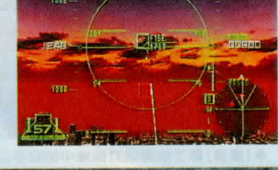
DC
製造商：KONAMI
發售日期：發售中 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：14 BLOCKS
STG/ MEM

STAGE 1 本土防空戰

主要目標：B-1B×3（每部賞金67500）
任務時限：10'00"00







這個玩者的首次出擊，當然不會太難了，所以，敵機方面其實是頗為「低級」的，而且在某程度上，這次的行動是給玩者用來「儲錢」的，因為作戰時間是有分鐘的，所以要對付3部敵機是卓卓有餘的，餘下來的時間當然是要將「非必然」目逐一擊落，以搏取更多的獎賞。

不過，在STAGE 1之中，可以給玩者「射擊」的戰機本身已經不多，所以就算全部擊落也不會有太多的收獲，如果是危險的話，便要及早「打完場」，否則損失的便會是自己了。說真的一句，在這裏的「必打」敵機是比其他戰機為弱的，不論是推進力又或是回避速度也是比較差，所以可以留待最後才對付。

完成任務後可購入之戰機：

MiG-21 Fishbed 價格：100,000
Kfir C.7 價格：120,000

STAGE 2 阻止聯邦艦隊

主要目標：航空母艦[CARRIER]×3（每艘賞金22,000）
驅逐艦[DESTROYER]×5（每艘賞金12,000）
任務時限：10'00"00







軍方得到敵方散布在各地的戰鬥艦艇現在集結在狄斯巴群島附近的消息，如果給他們成功的話，便會組成一支非常強大的艦隊，而玩者的任務便是要在他們成功集結之前將他們消滅，而且據消息透露，有一些艦艇更配備有防空的武器。

這一版之中的戰鬥的真正目標是在海面上的戰艦，所以，基本上是非常易完成的，不過，在空中的敵人亦不能忽視，因為在攻擊海上目標的同時，空中的敵人亦會向玩者攻擊，這是非常危險的事，因為敵人在空中的戰機是有着非常多的種類，其中不乏一些非常強橫的機種，所以在這裏要速戰速決。



完成任務後可購入之戰機：

F-4E Phantom II 價格：200,000
Mirage 2000 價格：180,000

STAGE 3 軍需工場基地奪還

主要目標：工業設施[FACILITY]×4（每幢賞金6,500）
TANK TRUCK×15（每部賞金2,000）
任務時限：10'00"00



原來，在上一戰之中，敵方的艦隻只是「餌」而已，因為他們已經從另一個地方開始登陸，而且他們已經將我軍的最大軍需工場基地佔領了，為了要讓敵軍能利用在工場之中的任何物資，玩者的任務便是要將整個工場摧毀。

實在是一個令人感到可惜的戰鬥，因為要破壞的是我軍的工場，不過，既然已被敵人侵領了，為了整體的利益，一定要將它摧毀的。戰鬥之中，又是以地面的目標為主，所以，在選擇戰機出擊之時，一定要選擇比較靈活的機體，因為要在接近地面作戰，如果不夠靈活的話，便會很易有意外發生。

在這裏的戰鬥，玩者可以考慮先將所有坦克消滅，因為數目不少，所以金額也不少的，這些金錢是非常重要的呢！



完成任務後可購入之戰機：



MiG-31 Foxhound 價格280,000
F-20 Tigershark 價格300,000

STAGE 4 高速偵察機追擊

主要目標：SR-71×2（每部賞金46,000）
任務時限：10'00"00





在上一戰之中，玩者已經將敵方登陸的部隊完全的消滅了，然而，敵人仍會找尋其他地點登陸的，這是因為他們有一種高速的偵察機，這種偵察機的飛行能力非常高，而且飛行速度非常高，所以很難將它擊落，它的唯一缺點便是耗油量高，所以在飛行途中一定要加油才可，這亦是擊落它最好的機會。

在出擊戰機方面，不要顧慮機體的防禦，最重要的是速度，因為一開始便要以高速追趕敵方的高速偵察機，如果是順利的話，一直向前飛，便會遇上兩部「FE 2000」(向上方3度追，效果會最好)，在擊落他們之後，一直向前飛便可以追到高速偵察機，最佳的對付方法是先將一部的偵察機和給油機消滅，之後，將另一部偵察機重創，之後在消滅第二部給油機之後才將被重創的偵察機消滅，這便是最快和得到最大利益的方法。

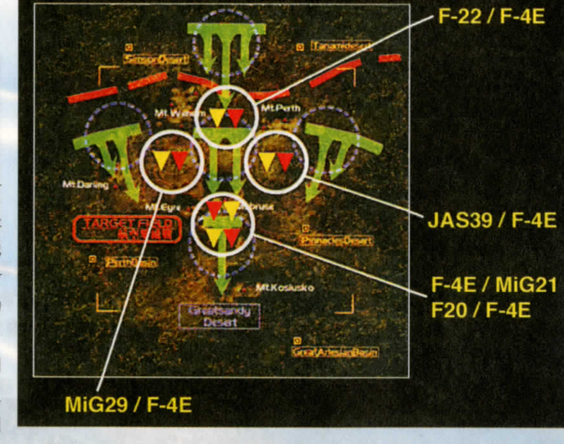


完成任務後可購入之戰機：

MiG-29 Fulcrum 價格：220,000
F-16 Fighting Falcon 價格：260,000

STAGE 5 航空擊滅戰

主要目標：F-22×1(每部賞金：36,000)
MiG-29×1(每部賞金：72,000)
MiG-21×1(每部賞金：49,500)
F-20×1(每部賞金：58,500)
JAS-39×1(每部賞金：64,500)
任務時限：10'00"00





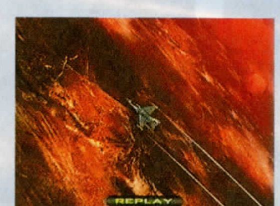


從司令部傳來了一道命令，這次的任務是要將敵方在「ZETA」基地的航空戰力消滅，這任務的最終目的是要為我軍的登陸部隊作掩護，所以便一定要取得該地點的制空權，不過，在敵人的這個基地之中，可能會有一些「自己人」的存在，因為這基地本來便是我軍的「外人航空隊」中所有皇牌的駐留地。

由於在這裏可能有一些前我軍的「皇牌」，所以戰鬥是比較困難的，而這次要對付的戰機便可以證明以上的推測是對的，因為一般的「外人部隊」便是指由外國僱傭兵所組成，所以在隊中每個人所使用的戰機也是不一樣的，各有自己的特長，而在這戰之中的5部主要敵機便是完全不同的機種，由美製的F-22至蘇製的MiG-29也有，這些戰機的戰力非同小可，再加上其他空中的敵人，這戰的而且確是極之嚴峻。

在戰鬥之中，敵機的主力不會像之前的敵人般「笨」，因為在之前，敵人是會很易便能從後方追上，然而，這裏的機師因為全是皇牌，所以在戰術的運用上也比較強，尤其是以左右轉向來追尾的話是非常的困難，最好還是利用場地的距離，浪費一點時間，從心較遠的地方轉到敵人的尾部攻擊，因為在我軍的戰機之中，似乎沒有一部戰機是可以有極優良回轉能力的。





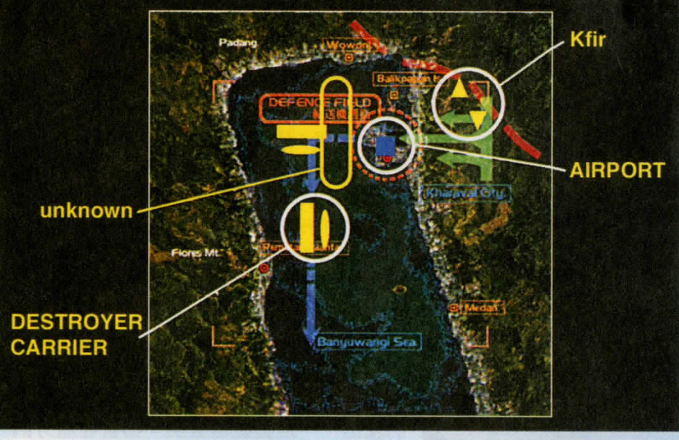
完成任務後可購入之戰機：
F/ A-18E Super Hornet
價格：350,000



STAGE 6 輸送機護衛

主要目標：航空母艦[CARRIER]×2(每艘賞金：12,000)
驅逐艦[DESTROYER]×4(每艘賞金：22,000)
任務時限：∞(直至民航機逃離狙擊為止)

這次的任務是政府向軍方發出的要求，因為敵方(人民聯邦)將州都加拉巴侵佔了，而政府又要將國民送離此地，所以便要利用大型的民航機，而主角要負責的便是保護這民航機離開該地，該民航機的名字是「ESCORT」，這戰是要主角一面保護民航機，一面對付敵人，而航機的出發時間是00：00，主角一定要保護民航機的安全，然而敵方配備了不少的防空火力，主角一定要小心。

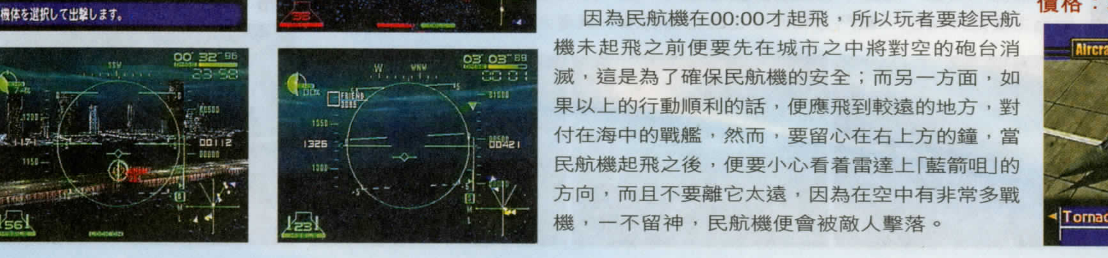












在這戰之中，出擊的戰機不用有太高的速度，因為要追趕的敵人不是太多，而且大多也是在陸上和海上的目標，而由於要對付空中狙擊民航機的敵方戰機，所以，亦不能選擇一些速度太慢的戰機出擊。

因為民航機在00:00才起飛，所以玩者要趁民航機未起飛之前便要先在城市之中將對空的砲台消滅，這是為了確保民航機的安全；而另一方面，如果以上的行動順利的話，便應飛到較遠的地方，對付在海中的戰艦，然而，要留心在右上方的鐘，當民航機起飛之後，便要小心看着雷達上「藍箭咀」的方向，而且不要離它太遠，因為在空中有非常多戰機，一不留神，民航機便會被敵人擊落。

完成任務後可購入之戰機：
Tornado F3
價格：300,000



STAGE 7 峽谷基地擊破

主要目標：敵方基地[BASE]×7（每個賞金：6,500）
任務時限：10'00"00





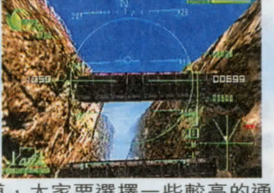


這次終於也要向敵軍進行反擊了，而主角的任務便是要協助軍隊向在內陸的敵人攻擊，而目標便是敵人在峽谷之中的補給基地，然而，要攻入這基地亦絕非一件易事，因為通往這基地的路只有一條，便是通過峽谷，這裏是一條非常狹窄的通路，而且在狹谷頂又有非常強大而且密集的防空砲火，所以一定要穿過峽谷才有機會取勝。

在山擊戰機方面，一定要選擇一些非常細小的戰機，因為大型戰機的「撞機」機會也會相應增加，越細小的戰機的成功機會便會越高。在實戰開之後，大家要盡量將戰機的速度維持在1000之內，因為太快的話是非常危險的，再加上作戰時間有10'00"00，一定足夠的，放心！

在峽谷之中，只有一些相當弱的敵人，例如是戰鬥直升機，他們的戰鬥力不是太高，而且很易便可以擺脫，反而在中途會遇上一些「橫置」的管道，大家要選擇一些較高的通過，否則……









在到達敵方給基地之後，便可以盡情的破壞，因為這裏的防禦力量非常單薄，只有在山邊的一些直升機而已，所以大家可以「慢慢玩」，但是要小心一點，因為地方比較細小的緣故，所以亦不要以太高的速度來飛行。

最後一句忠告：「小心可保性命！」

完成任務後可購入之戰機：
A-10 Thunderbolt II
價格：180,000



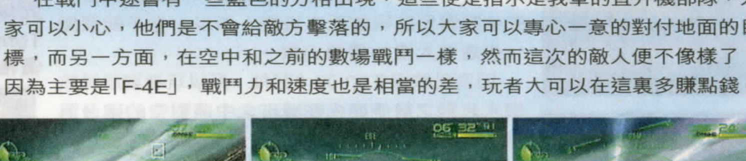
STAGE 8 救出俘虜

主要目標：GUN POD×10（每座賞金：4,500）
POW CAMP×3（每座賞金：6,000）
MiG-21×1（每部賞金：49,500）
任務時限：10'00"00

這次從間碟部門傳來的消息，他們發現了敵方的俘虜收容所，而現在我軍的陸軍特殊部隊已經開始出發前往拯救我軍的戰友，而這次主角出擊的任務是要確保在收容所附近的空域安全，所以，一定要取得這裏的「制空權」。而至於我軍的拯救部隊將會以直升機部隊為主力，因為這個原因，主角一定要將敵方的對空攻擊設施完全摧毀。



在出擊機體方面，一定要選取有高戰鬥力的，雖然敵方的攻擊力不是十分強，不過，為了要令直升機隊能安全的將戰友們救出，一定要速戰速決，而且在敵方的收容所附近有非常多的哨站，一定要將他們先行消滅。而在正中間的便是收容所，在這裏的外圍全是哨塔，一定要全數消滅它們，而且在中央的營舍也要全部摧毀。



在戰鬥中途會有一些藍色的方格出現，這些便是指示是我軍的直升機部隊，大家可以小心，他們是不會給敵方擊落的，所以大家可以專心一意的對付地面的目標，而另一方面，在空中和之前的數場戰鬥一樣，然而這次的敵人便不像樣了，因為主要是「F-4E」，戰鬥力和速度也是相當的差，玩者大可以在這裏多賺點錢。



完成任務後可購入之戰機：
F-14D Tomcat
價格：450,000









STAGE 9 核輸送阻止

主要目標： 火車[TRAIN]×4（每輛賞金：10,000）
DORA[ARM TRAIN]×2（每輛賞金：10,000）

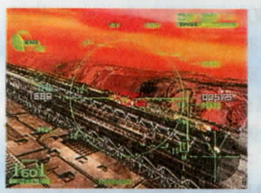
任務時限： 10'00"00





在上一戰之中救出來的俘虜的口中，軍方得知敵軍已經從一些先進國家手上交換到一種名為「烏蘭」的最新兵器，然而，敵方的兵器運送路線之上的防禦能力是比較低的，而這次主角的任務是要飛往加拉巴的北方，將運送「烏蘭」的鐵路破壞，不過，出擊之前要有心理準備，敵方會作出拼死的還抗。

這戰出擊的戰機的能力是要以火力強勁為主，因為要對付的是列車，而且在這裏是有一些隧道的，如果給列車進入了隧道的話，便會很難追回來。另一方面，在這戰之中要對付的是4部火車和兩部裝甲列車，而會移動的只是那4部火車而已，所以如果非必要的話，要以火車為進攻主線，這是非常重要的，一定要記着！







戰術運用方面，應不要太過理會在空中的敵人，因為他們給玩者的麻煩是不多的，最主要是「追火車」，一開始之後，便要一直向前飛，當發現左邊有敵人之後，便要減低速度，向那裏的火車攻擊，最先要的便是將火車頭毀，這樣火車便不會再移動，任玩者「魚肉」；不過，擊毀一輛之後，不要離開，因為在另一條火車軌之上，另一部火車便會出現，一定要立刻作180度回轉，立核將這列車消滅，之後，便可以向左邊尋找另一邊的列車。

A-10 / MiG29
TRAIN / DORA
TRAIN / DORA
M2000

另一邊的列車的對付方法和之前的一模一樣，當將所有的列車也消滅之後，便可以將餘下來的裝甲列車也消滅，這樣便可以完成戰鬥了！



完成任務後可購入之戰機：

F-117A Nighthawk
價格：480,000



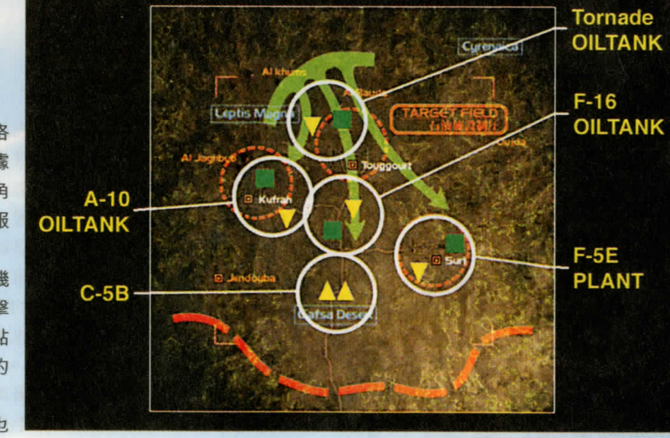
F-155／ MT Active
價格：700,000



STAGE 10 石油設施制壓

主要目標： PARTANK×10（每輛賞金：5,000）
GUN POD×4（每座賞金：4,500）
MISSILE POD×3（每座賞金：6,000）

任務時限： 10'00"00



這次接到我軍司令部的訊，行動的下一個目標是要截斷敵方的補給路線，令到人民聯邦的繼戰能力受到影響，至於佔領敵方的生產及補給據點還是次要的事情。而為了令侵佔敵方石油設施的行動更加成功，主角便是負責將在石油設施之中的所有防空力量殲滅，而且據收回來的情報顯示，敵方的空艇隊也會出動。

而敵方的所謂「空艇隊」其實便是「空投」的部隊，他們是由C5B運輸機組成的，他們的任務便是將坦克部隊「空投」到目標之上，只要將他們擊落，敵方在在地面的戰力便會被大大削弱，這亦是這戰之中取勝的重點之一。另一方面，戰機方面的選擇已經不是太重要的，因為不用太高的速度，亦不太強的火力，所以任何的戰機也可以勝任這次的任務。



由於敵人所派出的C5B運輸機的數目也不少，所以絕不能完全的封殺所有的坦克部隊着陸的，只能夠盡力而為，坦克着陸之後，便要小心了，因為他們會開始向玩者發動攻擊，所以亦要留心一些正在降落的坦克車，可以的話便要在他們仍在空中之時將他們消滅。

在這戰之中，除了要主力對付坦克部隊之外，亦要小心那些直升機的起飛地點，這些築成高台的起飛場地亦要小心留意，而且亦可以順手的賺多一點錢，以備購買之後的「貴機」。

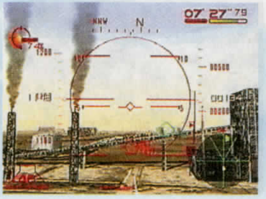
完成任務後可購入之戰機：

JAS39 Gripen
價格：380,000











STAGE 11 停戰會議場防衛

主要目標：M.R.M.T.×10（每支賞金：8,000）
F-20×1（每部賞金：58,500）
任務時限：10'00"00



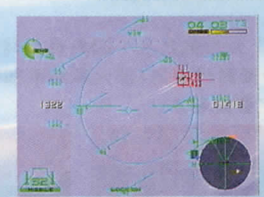


這次「國聯」倡議我國政府和人民聯邦政府和談，而我國政府亦同意這次的和談，而會議的地點是和我軍支配地域相鄰的臨海都市「哥蘭達市」，然而，從間碟部門取得的資料顯示，人民聯邦這次的會談其實是一個陰謀，他們正在集結兵力，假借這次和談為名，









實則是希望趁這次機會一舉消滅我國的政要，所以這次主角的任務是要全力保衛舉行和談會議的大樓。

在這次的戰鬥之中，一定要選取一部有高飛行速度的戰機，因為在這戰之中，玩者要注意的是速度，事關在這裏要對付的是全數10支的導彈，可是，這些導彈的出現方位是不定的，所以出擊戰機一定要有非常高的速度，因為要「追導彈」啊！



當決定出擊之後，在最初的4支導彈可以直接的追擊，不過，之後便要小心了，因為一定要多留心雷達上的指示，因為射出來的導彈的數目一次會有兩支或以上，玩者最好是以會談會場為中心點迴旋，這樣便可以避免因為追擊一支導彈而令大樓有危險。

而另一方面，除了導彈之外，亦有一部「F-20」出現，這敵機的戰鬥力亦非尋常，以攻擊力和操控能力而言，是前所未有的強，他亦不會讓玩者那麼容易便轉到他的尾部向他攻擊，所以玩者要冒着飛出作戰範圍的危險來向追擊，其次，在作戰之中，亦要留心其他的戰機，因為數目不少，所以亦不能忽視。


完成任務後可購入之戰機：
Rafale
價格：420,000



STAGE 12 森林要塞擊滅

主要目標：XBC-97×2（每部賞金：60,000）
GUN POD×10（每座賞金：4,500）
M1×2（每輛賞金：5,000）
任務時限：10'00"00



AV-8B
BASE
Rafale x2 x2
YF-23
XBC-97

經過上一次的事件之後，國際社會已經看清楚人民聯邦的真正面目，而且國際社會已和我軍已經處於同一立場之上，因為這之的時機，司令部決定向人民聯邦發動總攻擊，至於今次主角的航空隊得到軍事衛星的資料，發現了敵軍的要塞，並決定展開攻擊，而主角的任務便是要向在密林之中的敵方要塞，而且依情報所示，在這個基地之中，更隱藏着搭載有兵器的大型爆擊機。



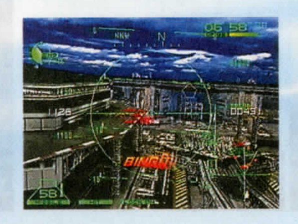
這次出擊的機體一定要選擇防禦力最高的戰機，因為這個在密林的方基地是在下平線之下的，所以通常也要以非常「刁鑽」的角度進入其中，不過，這樣便會無可避免的被當中的繁密砲火擊中，所以防禦力高的戰機對這次作戰是比較有利的。

另一方面，在進入敵方基地範圍之前，一定要先對付在空中的「M1」爆擊機，在這大型爆擊機之上是有4個飛彈發射裝置，不過，玩者只要集中攻擊中央的主體便可以了！此外，在基地之中亦有另一部同類的爆擊機，幸而它不會起飛的，不過仍有戰鬥力，亦要小心應付。

説回基地本身的戰鬥力，在之中不少的火箭飛射裝置和砲台，分別配置於基地的不同位置，而且有不少地方也是非常狹窄的，在飛行之時要加倍小心。最後，除了內部的敵人之外，亦要提防在地面的砲塔，雖然多數是使用機鎗的，不過給射中也是有危險的。

完成任務後可購入之戰機：
EF2000 Typhoon
價格：480,000









STAGE 13 城塞基地破壞

主要目標：AIR SHIP AA×1(每部賞金：12,000)
AIR SHIP AG×1(每部賞金：12,000)
MiG-29×1(每部賞金：72,000)
GUN POD×5(每個賞金：4,500)

任務時限：10'00"00

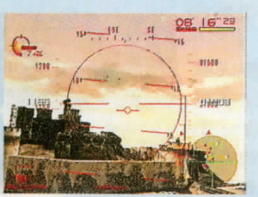




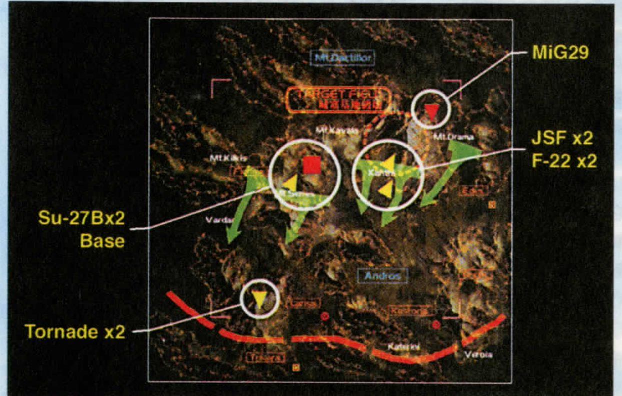
這次的出擊是因為陸軍的要求，事源是在山岳地帶有一座中世紀建築的古城，敵方利用這裏作為基地，所以守得非常緊密，令陸軍束手無策，所以便要求主角的航空隊出擊，雖然這是陸軍的管轄範圍，不過，站在整體的利益之上，主角還是要出動作戰，而主角的主要任務是要將在古城之上的對地戰力摧毀，然而，亦要小心在古之上那些強大的對空火力。







作戰一開始，玩者便要以最快的速度上前搶攻，因為在古城之上實在有太多的砲台了，尤其是在外圍的砲台，這些雖然不是主要的目標，不過，摧毀了總是對自己有好處的，所以，浪費一點導彈也是在所難免了。



另一方面，在這裏有兩艘飛船，小心！其中一艘在空中的比較易處理，不過在古城之上的一部則要小心，因為當玩者在攻擊砲台之時，可能會在豪不「留心」的情況之下和它發生「相撞」的情況，因為古城頂部的對空火力是最強和集中的，小心一點，不要心急攻擊，多轉幾個圈，看準時機才攻擊對自己是有百利而無一害的。

而最後要對付的當然是可怕的「MiG-29」，這戰機的作戰能力非常高，就如之前的敵機一樣，這「MiG-29」往往會從極其刁鑽的角度飛出來向玩者攻擊，不要嘗試和他作埋身戰，輸蝕的一定是玩者自己。

完成任務後可購入之戰機：
Su-37 Flanker
價格：500,000



STAGE 14 衛星迎擊作戰

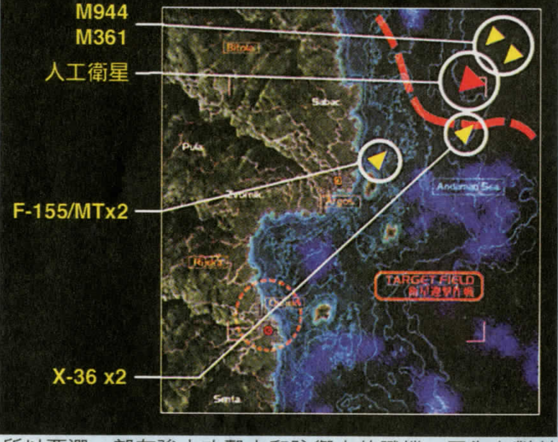
主要目標：SATELLITE×1(每部賞金：200,000)

任務時限：2'00"00









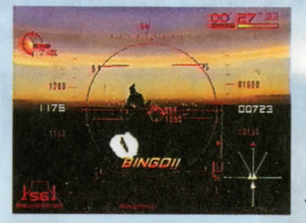
司令部突然傳來一個非常驚人的消息，一直也在在軌道之上運行的人民聯邦大型軍事衛星竟然發生故障，而且開始墜落，而它更會墜落在地球之上，這將會是人類的大災難，而依計算，軍事衛星的墜落地點將會在舊聯邦的首都，而這次的出擊便是為了阻止這次悲劇的發生。

依情報所示，要改變這衛星的方法只有一個，便是破壞在衛星之上的「翼」，只有這樣才可以阻止它直接衝向預期的目標。這次的出擊目標是速戰速決，所以要選一部有強大攻擊力和防禦力的戰機，因為在對付衛星之時，它仍會向前衝，要盡快擊落它便要有強大的火力，另一方面，大家在一開始之時便要非常小心，因為開版之時，玩者和衛星是面對面的衝向對方，如不及時避開，便會立刻GAME OVER。

速戰速決是好的方法，不過，大家可能會問：「為何要有強大的防禦能力呢？是否衛星會攻擊玩者呢？」非也，衛星本身是不會有任何攻擊力的，而唯一對玩者有重大的威脅的便是在後方的敵機群，這些敵機是會死纏難打的追着玩者，如果沒有強的防禦力，相信還未完成任務已經被擊落了！

完成任務後可購入之戰機：
YF-23 Blackwidow
價格：650,000









STAGE 15 流冰基地搜索

主要目標：核動力潛艇[NC SUB]×1(每艘賞金：12,000)
潛水艇[SUBMARINE]×4(每艘賞金：10,000)
任務時限：10'00"00





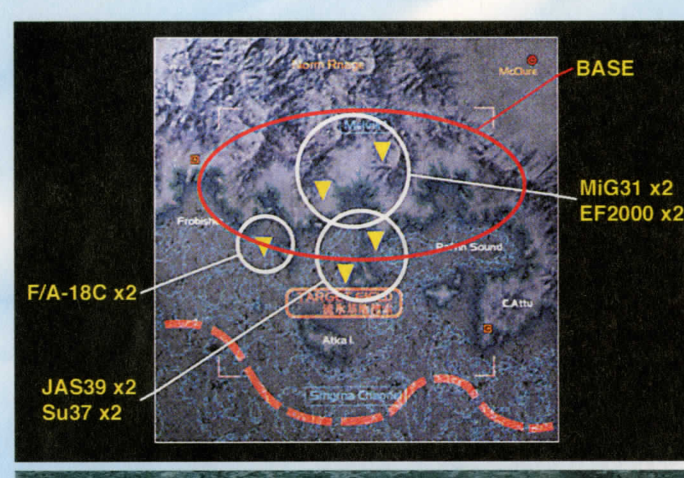
這次又輪到海軍向主角的航空隊求助，因為其輸送船經常性受到人民聯邦海軍的潛水艇攻擊，這次主角的任務便是要找出這些潛艇的基地，而且要將他們摧毀，然而，因為是在風雪漫天之地，所以根本無法測知敵方基地的方位，而唯一的線索便是依破冰船的航道追尋，因為海軍的船便是在這地方被襲的。







因為這次作戰是在一個漫天風雪的地方，所以雷達是完全不可信的東西，大可以不理會，不過，依破冰船的航道找尋敵方基地又是唯一的方法，而玩者要留心的便是作戰時間，依然是只有10'00"00，所以，要不找太久啊！



而敵方基地的實際位置便是在雪山之後，而且，其位置又好像和破冰船的航道有所出入……情報未必一定是對的呢！在基地之中，真正要擊毀的只是在基地之中的5艘潛水艇，其他的目標只是能增加賞金而已，當然，如果玩者很快便找到基地的話，便可以在這裏大肆破壞，否則，便要看清楚右上方的時限了，以免因過時而令任務失敗。

雖然說對手只是5艘潛艇，不過，它們全有一定的攻擊力，尤其是在艇上的導彈，其破壞力絕不比其他敵人為差，加上其索敵距離非常遠(比玩者的戰機遠)，所以，以高速飛近之後才攻擊可說是沒有辦法之中的辦法。

完成任務後可購入之戰機：
F-22 Raptor
價格：600,000



STAGE 16 山岳基地攻略

主要目標：B1×1(每部賞金：45,000)
YF-23×1(每部賞金：56,000)
A.E. SEEKER×1(每台賞金：6,600)
CEIL GUN×1(每台賞金：6,000)
B2×1(每部賞金：45,000)
JAS39×1(每部賞金：64,500)
任務時限：10'00"00







接下來的攻擊目標便是舊聯邦的空軍基地——「ALPHA BASE」，這次的戰鬥其實是和之前的「ZETA BASE」一樣的，而唯一不同的便是這個基地的結構，因為這個「ALPHA BASE」的結構是非常特別的，這個在山洞之內的基地是一處易守難攻的地點，而且只有兩個出入口，要進入的話其實是困難的。

這次的作戰的危險之處不是在於被敵人攻擊，而是在進出基地之上，其實基地的兩個出入口是在同一直線之上的，然而在進入和脫出之時，要經過一條非常窄的通道，在這裏稍有差池便會機毀人亡。

而在基地之中，可以說是沒有太多敵人的，而在洞內的大多數是軍用設施，而唯一可以對玩者發動攻擊的只是一些機鎗而已，就算在洞外的地方，向玩者攻擊的大多也是天上的戰機，不過，他們的攻擊不是太過厲害，反而在洞內的攻擊是沒有可能在一次內完成，所以玩者是要在洞的兩邊互相穿梭，而這做法要小心的便是在洞外的機關砲塔。

因為在最後仍要對付在洞外的一部「JAS39」，如果玩者有自信可以輕易擊落他的話，大可以在第一次離開山洞之時便立刻將他消滅，之後才回山洞將其他的設施摧毀，其實如果大家的「眼界」好的話，應可以在一來一回的時間之內將洞內所有的設施消滅的。

完成任務後可購入之戰機：
JSFX-32
價格550,000











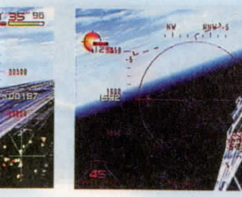
STAGE 17 機動部隊擊滅

主要目標：AA RADAR×1(每座賞金：5,500)
CTRL TOWER×2(每座賞金：7,000)
CV-X×3(每艘賞金：22,000)
FACILITY×2(每座賞金：6,500)
實驗室[LABORATORY]×1(每座賞金：6,500)
S-37×1(每部賞金：73,500)

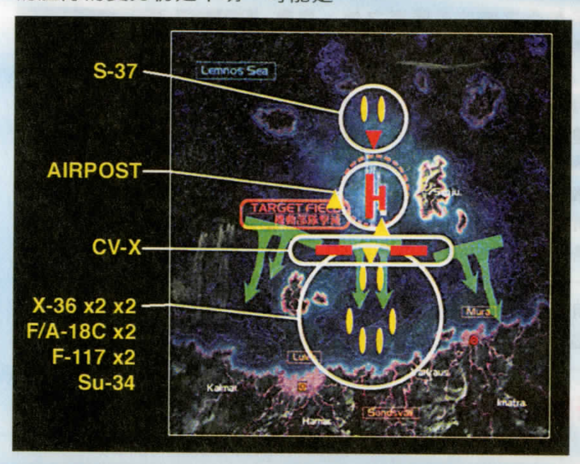
任務時限：10'00"00








戰爭終於也到了最後的階段，因為我軍已決定向人民聯邦的直轄領土「古隆島」發動攻擊，不過，要進這地方，先是要將人民聯邦的殘餘艦隊消滅。這些敵方的艦隊的實力仍是不明，可能是極強橫的部隊也説不定，而唯一肯定的便是在其中有一些非常大型的艦隻，而且一些空軍的成員加入其中，而主角的任務便是要將這艦隊消滅。



面對這種極之嚴峻的情況，當然是要選出最強的戰機出擊，而在玩者手上最強的便是F-22了，這是一部不論是戰鬥力又或是速度也屬級的機體，在這裏筆者給玩者的指示是不要會在眼前初出現的敵艦，因為這些並不是主要的目標，而且在這戰之後，也不會有新的戰機給玩者買，所以，還是省點導彈吧！

雖説可以不對付，不過，在這裏要小心一開始時見到的戰船，因為他們是「隱形戰艦」，大家在雷達之上只可隱約看到他們的存在，小心！而在前方便是敵方主力的艦隻，記着，要擊中敵艦隻的要害，便一定要LOCK敵方有「TGT」字樣的目標，而且要記着，這些敵人多是大型的航空母艦，戰鬥力非一般傢伙，幸而大部份的目標也是在這裏的健築物，所以也不用太擔心。

而另一點要注意的便是取後才對付的「S-37」，這是一部隱形戰機，所以在雷達上是極難找到他的，一定要盡量靠肉眼來找他，否則一定會不夠時間完成。

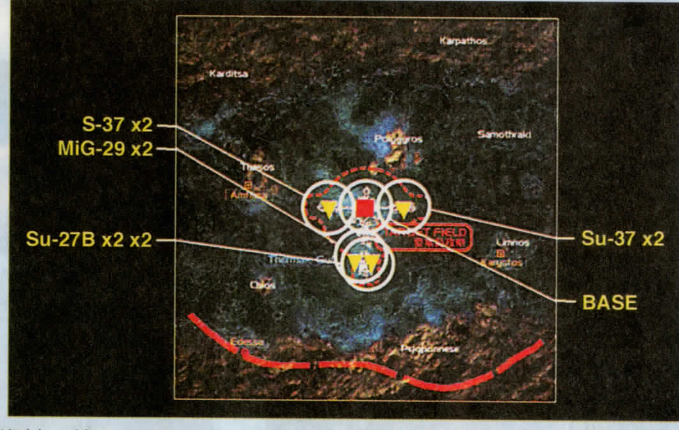
完成任務後可購入之戰機：

NIL

STAGE 18 要塞島攻略

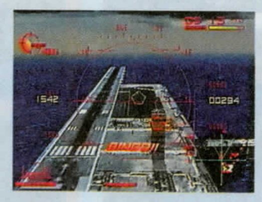
主要目標：GUN POD×6(每台賞金：4,500)
MISSILE POD×6(每台賞金：6,000)
TOWER×2(每座賞金：7,500)
HANGAR×2(賞金：8,000)
FACILITY×4(賞金：7,500)

任務時限：10'00"00






現在人民聯邦的首都已經被找軍完全的侵領了，不過，人民聯邦的首腦則仍在其海上要塞都市「美洛斯」之上，而且他打算和我軍繼續戰鬥，所以我軍亦要開始向這要塞發動攻擊，而且要將這要塞完全摧毀，可是我軍對這個要塞是完全沒有任務資料，所以一切便要靠主角在出擊之後作決定了。



事實上，在這個要塞島之上，基本上所有看到的東西也是目標，因為這裏的所有設施也是基地的一部份，而且在這裏還有非常多的戰鬥機在空中，所以，又要使用「F-22」了。

除了戰鬥機的選擇之外，在戰鬥之時的靈活性也是戰鬥的關鍵，因為敵人的目標太過密集了，所以很易令人有不知所措的感覺，但是，只要玩記着紅色的點便是目標便夠了，不要理會有多少，而且一定要選擇砲台為首要對付目標，這樣便可以將戰機的損傷減到最低，因為地面的砲火對戰機的破壞是可以説是最強的，所以要小心感應付。

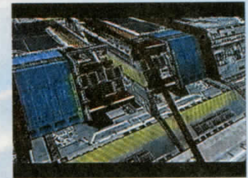
除了要消滅砲台之外，最好便是多些作低空飛行，這樣的做法是可以避免被在空中的戰機攻擊，要過這做法的唯一害處便是一不小心便會「玩完」。和之前各版不同，因為只要將這裏的所有設施摧毀，這版便算完結，不會再有任何的戰機出現，

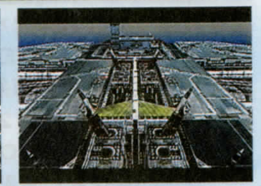
完成任務後可購入之戰機：

NIL

STAGE 19 真要塞島攻略

主要目標：MISSILE POD×10(每座賞金：6,000)
GUN POD×6(每座賞金：4,500)
FCIL. BLD.×7(每座賞金：7,500)
核彈[NC MISSILE]×6(每支賞金：6,800)
F-22×1(每部賞金：85,500)
任務時限：10'00"00

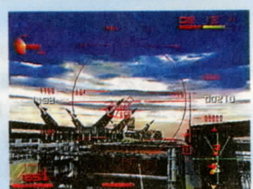


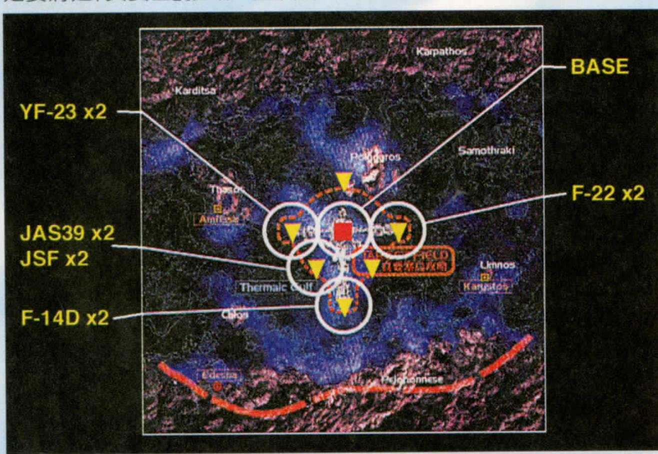


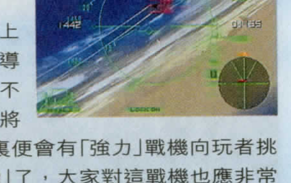
在上一戰完結之後，本來是已將敵方的要塞消滅了，不過，要塞突然起了異變，原來之前擊毀的只是要塞的表面而已，真正的要塞這時才現身，所以，這次的戰鬥是目的已經不用多說了，便是要將這「真要塞」摧毀。這次的「真要塞」除了是心之前的更厲害之外，亦有一種令人非常擔心的武器，那便是「核彈」了。











在這戰之中，和上一戰一樣，在畫面之上差不多全都是攻擊目標，所以一定要選擇導彈數目最多的戰機出擊(吓？又是F-22)，不過，只要防禦力足夠的話，理論上是可以將要塞之中的所有東西也消滅的，不過，這裏便會有「強力」戰機向玩者挑戰了，這便是在玩者隊中最強的戰機「F-22」了，大家對這戰機也應非常清楚，這是一部隱形戰機，所以雷達是沒有大作用的了，最好還是用「老方法」，用拉遠距離繞到他後方的戰略，這本來是萬試萬靈的方法，不過，面對這「F-22」，成功的機會率也只是有最多7成而已，大家要好好的把握每一個能夠接近他的機會啊！

完成任務後可購入之戰機：

NIL

STAGE 20 對決

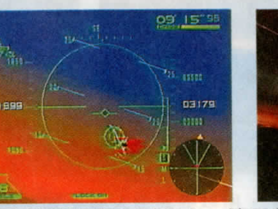
主要目標：MFI×1(每部賞金：180,000)
任務時限：10'00"00

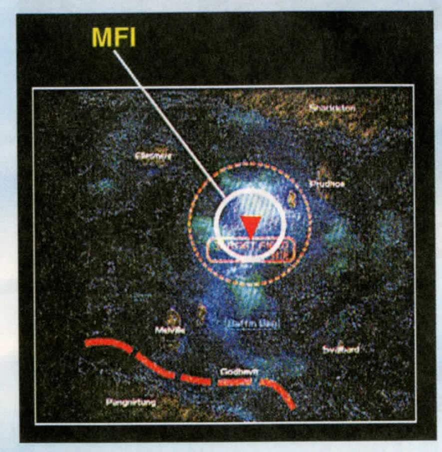
在上一戰之後，整個要塞的設施也被擊毀了，而人民邦也沒有可能再次反抗了，然而，人民聯邦的指導者，前空軍指揮官「山達斯」，他向主角發出了通訊，他現在於塞附等待着主角，他們是有心和軍方和談的，不過，他希望和主角來一場戰鬥，亦即是說，如果主角取得勝利的話，和平便會真正的來臨。

在這戰之中，已經甚麼的戰術可言，至於戰機的選擇方面，有兩種的不同方向，其中一種便是選擇可以在極低速之下作大角度回轉的「A-10」，而另一個便是火力強大的「F-22」，在對付山達斯的「MFI」之上，這兩部機各有表處，至於選擇哪一部還是由玩者自己來決定吧！





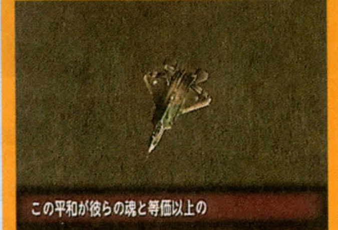
完成任務後可購入之戰機：

NIL

結局

在戰鬥完結之後，因為山達斯的死亡，令急進派的人物亦失勢，所以和談便可以成功的進行，而世界又一次的逃過戰爭的災害。





爆機之後……

在完成「STAGE 20」之後，便可以算是完成整個遊戲，不過在遊戲之中是有「二周目」的，這個「二周目」其實在遊戲和難度上也是和第一次玩完全沒有分別，而唯一不同之處便是在「二周目」一開始之時，便會有6部新的戰機出現在商店之中，讓玩者自行選購，然而一看到這些戰機，大家一定會有兩個不同的反應，第一是會認為這批戰機之中有一些真是頂級中的頂級戰機；而另一個便是太貴了，以下便是在「二周目」之中出現的戰機名單：



Sea Harrier
價格：6,200,000



AV-8B Harrier II
價格：6,000,000



F/ A-18C Hornet
價格：300,000



F-15E Strike Eagle
價格：470,000



Su-27B Flanker
價格：320,000



Su-34 Platypus
價格：340,000



S-37 Berkut
價格：800,000



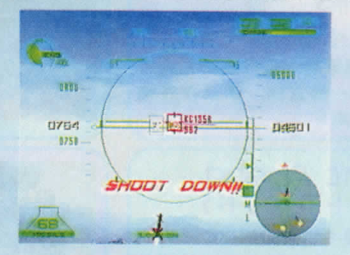
MiG-1.44 MFI
價格：5,000,000

而在眾多的新戰機之中，以「MiG-1.44 MFI」的性能最出眾，因為在各方面這戰機也是比之前的「F-22」優勝，所以理論上是首要購入的戰機，而最不合理的戰機便是「Sea Harrier」和「AV-8B Harrier II」，因為二者的值錢是眾戰機之冠，不過，在操作上便是異常的困難，這兩部戰機便是大家稱之為「垂直升降」的戰機，其操作的難處是在左右的轉向上，因為可以作非常快速的水平移動，這點雖然是優點，也是缺點，因為太快的左右水平移動使操作上更加難，要將在水平移動的戰機穩定是件不易的事呢！

唔夠錢買機點算好？

相信大家在玩這隻《AIRFORCE DELTA》之時，一定會遇上「唔夠錢」的情況，不過，其實這是一件非常平常的事，因為在遊戲之中，所有的版數也是可以玩完一次又一次的，所以大家可以不停的打的，直到儲夠錢為止，不過，哪一版才是好的儲錢地方呢？答案是「STAGE 4」，這版是要玩者將兩部高速偵察機擊落，所以要對付的敵人算是除了STAGE 1之外最少的了，而且亦是最打的，如果是打得「熟手」的話，基本可以在2至3分鐘之內完成一次，如果以每次擊落兩部「FE 2000」、兩部給油機和兩部高速偵察機為例，便可以得到322,000的賞金，實在是非常化算的事，就算是要買最不值得買的「Sea Harrier」和「AV-8B Harrier II」也不是問題呢！





Mission Score　A : Next

Clear Time 01'54"34

Destroyed Number	
Fighter	02
Other Aircraft	04
Ground	00
Total	06

Arms Ratio	Hit/	Total	Ratio
Gun	0/	0	0.000%
Missile	18/	26	69.230%

Time Bonus	29,150
Total Reward	322,000
Total Credit	1,093,720

Mission Score　A : Next　B : Back

Destroyed Enemy List　Clear Time 01'54"34

Type	Time	Reward
EF2000	00'27"49	46,000
EF2000	00'30"06	46,000
SR-71	00'50"21	75,000
KC-135R	00'54"04	40,000
KC-135R	01'21"13	40,000
SR-71	01'53"34	75,000

Time Bonus	0
Total Reward	0
Total Credit	1,444,870

平嘢有好！

說真的一句，大家認為在遊戲之中是否真是貴的戰機便會越好用，相信用過「Sea Harrier」和「AV-8B Harrier II」的朋友一定會同意貴嘢未必真係咁好，之不過，咁啲平嘢又點睇呢？其實講開又講，在遊戲之中，平價戰機之中，實用性最好的便是「MiG-21 Fishbed」，這部戰機的能力非常好，尤其是在速度和破壞力方面，可以說是同期戰機之中的最強，而且因為在速度上的優勢，再加上機身細小，所以就算在STAGE 16之中的通道之中穿插也非難事，實際上，這戰機只是售100,000，太過便宜了，若然大家認為自己技術到家的話，大可以一直也用這戰機作戰，留下賞金來買「F-22」或二周目的戰機也未嘗不是一個好方法啊！





TEXT：時雨





N64
製造商：任天堂／QUEST
售價：7800日圓
發售日：發售中　容量：320M
SRPG／1P／MEM

系統解説(深入篇)及攻略第二回

軍團系統

不知各位會否覺得在這遊戲中經常要同時控制多達十個部隊，有時都幾麻煩，特別是當你要幾個部隊向同一個目標進發的時候。因此今集新增了「軍團系統」，讓玩者可以同時向數個部隊下命令。玩者在第三章開始就可以使用這個系統。


◆軍團組成一例。

百人長和士兵的關係

百人長是專門用來統領軍團的職業，玩者可以用轉職的方法取得。不過要轉職成百人長時該人物除了其能力值要符合要求外，他還要有豐富的士兵育成經驗(即是他帶領的部隊中曾有許多士兵昇格為正式的戰士)。而百人長和士兵的成長速度可以用寶物「勇躍の勲章」來加快(可於阿魯巴地域的艾的巴城處派主角取得)。



軍團的移動和陣形

軍團的移動力是和軍團的大細成反比的。軍團越大，移動力就越低。在地圖上，軍團部件會圍繞軍團中心組成一個固定的陣形移動，而遊戲中可使用的陣形有八種，當中有適宜用來進攻的，有的則適宜用來防守，玩者可以根據不同的需要隨意更改陣形。

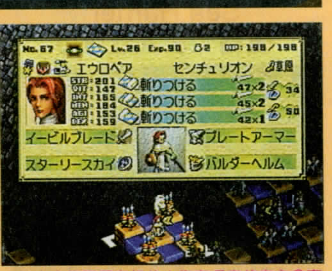

◆過橋的時候是軍團唯一會自動改變陣形的地方。

軍團的構成

軍團(レギオン)，顧名思義是由兩個或以上的部隊所組成的行動單位。每個軍團最多可以有五個部隊，在戰鬥地圖上整個軍團就好像一個部隊般，玩者只要向它下一個命令，軍團內所有部隊就會一起行動。

軍團由兩種部隊所組成，分別是軍團中心(レギオンコア)和軍團部件(レギオンパーツ)。軍團中心部隊的領隊必須是由擁有率領軍團資格的人擔任，有此資格的人物包括主角、狄奧、莉亞等主要人物和百人長、公主等特殊職業。軍團中心的另一個重要成員，是遊戲中最脆弱的角色——士兵。他們在軍團內負起了傳令使的角色。沒有他們，軍團就不可能成立。由於一隊士兵只能向一個部隊發出指示的關係，軍團內可以容納的部件數就是等於軍團中心內的士兵數目。

至於軍團部件，他們的組成並沒有任何限制，玩者可以將任何現在使用中的部隊加入軍團中。


◆擁有率領軍團資格的人物在名字的右方會有一個藍色的勳章。



陣形一覽



Mobile Wall (モバイルウォール)
整個軍團向着行進的方向打橫展開一條直線，適合作廣範圍防守用。



Edge Shift (ウェッジシフト)
形狀如同一個箭頭，原意是將敵人從中央突破一分為二的，但你會不會用近乎無攻擊力的士兵打頭陣？



Right Ahead (ライトアヘッド)
軍團中右手面的部隊先行的陣形，適合令敵人向左後方撤退用。



Duel Edge (デュアルウェッジ)
是Edge Shift的變種。比起前者，軍團中心退後了少許，安全性增加。



Left Ahead (レフトアヘッド)
軍團中左手面的部隊先行的陣形，適合令敵人向右後方撤退用。



Funnel Shift (ファンネルシフト)
V字形陣式，只要先鋒實力夠，能包圍敵人並將他擊潰，筆者的強力推薦。



Grand Arrow (グランドアロー)
整個軍團向着行進的方向直向形成一條直線，適合在軍團無法展開陣形的狹窄地形中使用。



Wing Shift (ウィングシフト)
是Funnel Shift的變種。攻擊力雖然減弱了，但耐久力卻增加。

軍團的優缺點

軍團的優點：

- 玩者可以簡單直接地向大量部隊下命令。
- 軍團在行軍時會保持固定的陣形，部隊不會走散。
- 軍團部件在作戰時可以得到軍團中心內士兵的支援攻擊。

軍團的缺點：

- 軍團中心由於一定要有士兵存在的關係，其攻擊力會比普通部隊為低。
- 軍團的移動速度會較普通部隊為慢。
- 軍團中心的士兵一旦死亡，軍團內最大部隊數即會降低。

軍團的戰鬥和狀態異常

軍團一旦和敵人接觸戰鬥就會開始，基本上戰鬥仍然是一對一進行，不過如果是軍團部件進入戰鬥，在途中可以得到來自軍團中心士兵的支援攻擊，其攻擊力和士兵的數目成正比。



戰鬥中一定會有傷亡，一旦軍團中心的領隊陷入戰鬥不能狀態(死亡或石化)，整個軍團就會解散，如果想重整陣容，玩者首先要將領隊的戰鬥不能狀態回復，再集合各組員到任一據點處集合，重新建立該軍團。

如果戰鬥不能的是軍團部件的領隊，他帶領的部隊就要離隊。另一個軍團部件需要強制脫隊的情況，是當軍團中心內的士兵數減少至低過軍團部件的數目，這時玩者一定要將軍團縮小，直到兩者的數量相同為止。

戰鬥中敵我的行動次序

Ogre Battle 64的戰鬥是自動進行的，故此經常會有隊員的行動和玩者計劃不盡相同的情況出現。最典型的例子，是僧侶在敵人攻擊前已經用了回復魔法，白白浪費了一次行動機會。到底電腦是如何決定雙方的行動次序的呢？其實這是有一定法則的。首先，戰鬥中行動是以排做單位的。電腦會先比較雙方前排的敏捷度(AGI)，高的一方首先行動，但要留意並不是接着就輪到慢的一方行動，電腦會繼續比較未行動的一方的前排和已行動的一方的中排的敏捷度，同樣是高的一方先行動，如此類推，直到所有人第一次行動完畢。換句話說，如果玩者隊中前排的敏捷度比敵人的前、中、後排都要慢的話，那麼在戰鬥開始後玩者的部隊就只有挨打的份兒，在對方所有攻擊後才有權行動。總結其法則：

1. 行動次序必然是前排→中排→後排。
2. 將雙方的敏捷度逐排比較，高的一方首先行動。
3. 同一排內敏捷度高的先行動。

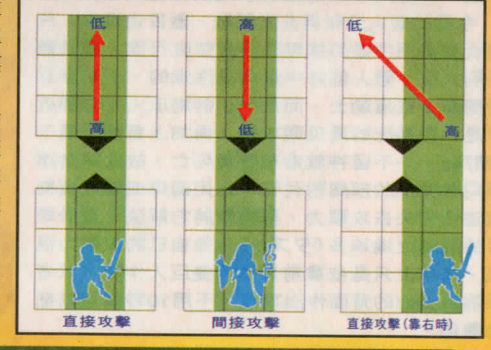
善用這法則，玩者可以令敏捷度低的人物比敵人先行動(將他和兩名敏捷度高的人放在前排)，或者令僧侶一定在最後才行動(將她獨自放在後排)。

攻擊目標的選定

或許精明的玩者已經發現了，各隊員在選定其攻擊目標時是有固定法則的。而且這個法則比玩者下的戰鬥指令優先度還要高，所以不知道的話一定會吃虧。

各隊員最優先的攻擊目標，是站在正前方的敵人，離開該隊員的左右方越遠，優先度亦越低。至於攻擊那一排，直接攻擊的話是前排，魔法等間接攻擊則是後排較為優先。

例外：大型生物(魔獸、龍等)和其他大型生物作戰時，即使對方在離開左右兩格處仍當是在正面計算。



主角的生日

還記得遊戲開始時玩者輸入了主角的出生日期嗎？原來這個日期不只是一個設定而已。在遊戲中主角每年的生日，他的同伴們都會為他舉行生日會慶祝，會上主角還會收到同伴們精心設計的禮物，它們全部都是珍貴的非賣品，其中以主角二十歲時收到的「ガラントくん」最為特別，因為它是一個擁有主角所有特性(包括屬性和能力)的公仔！是人形師和妖術士的最強武器。這個生日會可於地圖畫面上「雨果報告(ヒューゴーレポート)」中的「時事」一欄內看到。



大公開！！特殊職業的轉職裝備取得法！

巫妖(リッチ)

基本裝備中最難取得的是「死者の指輪」。取得方法有二。第一個是前往東方教會西里絲的巴拿巴拉(バナバラ)進行探索，取得一封叫「闇の招待状」的信。然後前往謝洛比亞國境的宿場町傑魯仁(ケルーアン)即可。第二個方法更簡單，玩者可以在多里莫斯山坳的教示之地君故魯附近的隱藏財寶處撿到。



龍騎士(ドラーグン)

首先玩者要到地境米利查(マイリージャ)的伊多夫(イドフ)打聽龍騎士的情報。

要取得頭盔「ドラゴンヘルム」，先要在夜晚到冠達山山腳(グンター山麓)的布古尼(ブーグーニ)和一個酒鬼談話，然後再在日間在布古尼和酒場的主人談話。接着前往法魯姆斯(ヴァルムス)採掘場找酒鬼的妻子回來，如此一來玩者就可以在布古尼買到龍騎士的頭盔。



要取得盔甲「ドラゴンアーマー」，先要在每月的6號於中央路德達尼斯的紀律之地米路菲的露天商店處買下礦石「コンドライト」，然後再在日間前往伊達加山域的基羅拉之村，當地的工匠就會免費為玩者製造盔甲。

要取得武器「黒竜の大剣」，玩者需要回伊多夫再打聽多一次情報，然後在威亞高原的艾拉彌之村取得寶物「聖竜の鱗」，最後前往東方教會西里絲的皮了古之村挑戰聖龍「グロズヌイ」，擊敗牠後就可以取得這把劍。

吸血鬼(ヴァンパイア)

要取得「ブラッドスペル」，只要派CHAOS系的人物前往地境米利查的交易之地艾多尼亞(エルゴレア)和吸血鬼力斯達(レスタト)談話，正確地回答他的問題就可取得(不用怕答錯，因為可以無限次挑戰)。



至於「伯爵の衣」，可以從第21話的敵人j處取得。

天使騎士(エンジェルナイト)

天使騎士的武器「ライトニードル」可以在每月7號的米路菲露天商店處買到。天使騎士的轉職法是要碰運氣的，方法是將一名LAW善惡值的女隊員以死亡的狀態過關，如果玩者運氣好的話她就會自動轉職成天使。

因為今期的進度未到的關係，公主的取得法將在下期公開，敬請期待！



第二章 第13話 古之都——西布魯(セイブル)低地

由美路王子在收到最新的戰況後，得知主角和他的父親終於免不了一戰，為此他感到非常煩惱。由美路的侍女瑪莉(マーリ)看到他煩惱的樣子，也不禁為他憂心。這時候，一名神秘的女子突然在瑪莉面前出現，並向她說：「你可以成為支持王子的力量。不，應該説只有你才可以！」接着就施法解開她身上的封印。到底她是什麼人，瑪莉的體內又到底有什麼神秘的力量呢？

經過詳細的考慮後，主角決定先到自古以來就是尼達姆人居住的土地——西布魯低地尋找解決問題的辦法，不過要解放這裏的尼達姆人，首先要打敗這裏的守軍。今關的敵人大部分都集中在宿場町斯特魯爾附近，故此玩者的主力應以此為目標。如果玩者有飛行部隊的話，可以派它消滅敵人的傳令部隊e，使之不能回到紡織之地古巴召喚援軍，這樣做的話敵人h、g、i就不會出現。擊破位於中央的敵人後，餘下的就完全不成氣候了。今關的頭目鳴弦士莉杜(リーデル)的騎士團在南部戰鬥時遇到了魔界生物襲擊，全軍只有她一人生還。她以為所有事都是革命軍做的，為了替同伴報仇，她會全力攻擊玩者。如果你想輕易取勝的話，可以繞到她的背面攻擊她，這樣的話箭手和魔法師會站在前排，變得和廢人沒有兩樣。戰勝後，只要人民支持度高，莉杜就會接受主角的解釋，並要求加入革命軍，一同尋找同伴被殺的真相。

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 聽美路(テミル)之町	273	25	商店
2 基路士(キルス)	236	36	
3 紡織之地古巴(クバ)	193	72	
4 宿場町斯特魯爾(シチダルイ)	196	16	
5 荒遊之町布利魯基(プリルギ)	280	25	魔女
6 工業之地哥多達斯(コトルタス)	181	69	
7 農產之地巴以麥(バイマク)	157	66	
8 荒城古洛達(クロタール)	27	50	

◆瑪莉身上的封印被神秘女子解開。

隱藏財寶

A	バリアントマント
B	アーメット
C	暗黒魔導書
D	バルダーアーマー
E	サタンブローバー
F	クィットゲート
G	守護の腕輪

野生生物

森林	骷髏妖
森林	鬼魂
荒地	雷龍
岩場	藍龍
草原	小精靈

◆莉杜原是「赤枝騎士團」的成員。



敵人組成

a	忍者頭目lv13x1狂戰士lv12x2魔法師lv12x2
b	聖騎士lv13x1禿鷹人lv12x2禿鷹人lv11x2
c	女巫lv13x1魔法戰士lv13x1暗殺者lv12x3
d	女獵人lv14x1暗殺者lv12x4
e	忍者頭目lv14x1忍者lv12x4
f	魔導士lv13x1魔法師lv12x2女魔法師lv12x2
g	烏鴉人lv13x1亞龍lv12x2
h	黑騎士lv13x1狂戰士lv12x2烏鴉人lv12x2
i	劍術家lv14x1有翼人lv12x3
j	烏鴉人lv13x1亞龍lv12x2
k	馴龍者lv11x1小魔怪lv11x2小精靈lv11x2
l	禿鷹人lv13x1騎士lv12x2有翼人lv12x2
m	女魔法師lv13x1白金龍lv12x1小精靈lv14x1
n	烏鴉人lv14x1暗殺者lv12x4
boss	箭手lv14x1騎士lv12x2女魔導士lv12x2

第14話 各式各樣的想法(様々な想い)——歐多威拿(アウドヴェラ)高地

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 歐多威拿(アウドヴェラ)採掘場	103	66	
2 些路多比亞(セルドビア)	102	21	魔女
3 工業之地刺古力(チグニック)	226	40	
4 比些魯(ベセル)	273	78	商店
5 荒村互拉拿域(ウナラクリート)	67	28	
6 巴羅(バロー)	241	32	商店
7 農產之地保路多(プルド)	147	69	
8 古城自貝特(ジギベルト)	53	50	

敵人組成

a	黑騎士lv13x1女巫lv13x2女巫lv12x2
b	女巫lv13x1暗殺者lv12x3魔法戰士lv13x1
c	聖騎士lv14x1暗殺者lv12x2女魔導士lv12x1
d	魔導士lv13x1魔法師lv12x2女魔法師lv12x1
e	牧師lv13x1暗殺者lv12x4
f	箭手lv13x1戰士lv14x2南瓜人lv12x1
g	暗殺者lv13x1暗殺者lv12x2聖騎士lv12x1
h	黑騎士lv13x1騎士lv12x2箭手lv12x2
i	聖騎士lv13x1狂戰士lv12x2騎士lv12x2
boss	人形師lv14x1石巨人lv12x1巨人lv12x1

西布魯低地的尼姆達人指出如果主角能夠解放南面的歐多威拿採掘場，救出該處的尼姆達人的話，他們就再沒有聽從洛狄斯的命令和革命軍作戰的理由。主角於是靠着他們的幫助，成功潛入採掘場內，把該處的尼姆達人解放了。不過當地的駐軍在發現後當然不會袖手旁觀，而主角今次的任務就是要把他們擊退。

今關的敵人分布得非常鬆散，數目也很少，只要玩者善用中途的據點回復疲勞度行進，應該難不到大家。敵人部隊中最需要注意的，不是堂堂的聖騎士或黑騎士，而是小小的南瓜人！它那近乎是一擊瀕死的南瓜頭攻擊，再加上有後排箭手「補飛」，一不留神就會有隊員死亡，故此筆者建議用有女巫的部隊對付它，先用麻痺或睡眠補助魔法令它失去攻擊力，再輕鬆將它解決。至於頭目的遊絲之達珠多(タズト)，他自己的攻擊力很低，基本上只是依靠前排的兩隻巨人作戰，玩者只消繞到他的背面作出攻擊，不用10秒就可以把他擊倒。

如果玩者在第6話處決費特域一幕時選擇了「我做不到」的話，在戰鬥進行中解放農產之地保路多後，聖母艾莎(アイーシャ)就會出現。她在幫助尼姆達人逃亡的途中受到襲擊，和大隊失散了。她請求主角讓她和革命軍一同行動，只要選「歓迎する」她就會加入玩者隊伍了。

◆南瓜人的攻擊可不是蓋的！

野生生物

森林	石化雞
荒地	石巨人
岩場	紅龍

隱藏財寶

A	魔術師のローブ
B	精神の鏡
C	スケイルアーマー
D	フール
E	エストック
F	水の魔導書
G	ドラゴンシールド
H	羽飾り



◆聖母艾莎是第一個成為同伴的謝洛比亞人。



第15話 纏繞不安（まとわりつく不安）——伊達加（イタカ）山域

主角來到了通往西部中心的必經之路伊達加山域，準備繼續進攻，但突然由美路王子派了使者來到講和，希望能避免一場血戰。本來主角就不想和西部軍開戰，故此他對這個提議表現得十分積極。但在談判進行中，突然收到西部軍向這邊進攻的消息！而且當中的主力是尼姆達人！原來這並不是由美路出爾反爾，而是中央騎士利特擅用職權向革命軍攻擊。看來主角和利特一決雌雄的時候終於來到了。

前往敵人主城的路有兩條，北面的路防守力較弱，加上玩者只要一佔領僻土吉斯更，通往敵方主城的橋就會被炸毀，故此只須派遣少量的解放部隊就可以了。東面的路才是激戰之地，但進攻時要注意兩點：第一，敵人部隊c的隊長雷火之化度（ヴァド）是可以加上成為同伴的，條件是要先完成歐多威拿高地的攻略，然後和他進行至少一次戰鬥，只要在過版時化度仍然生存，他就會加入（選擇「君がいれば心強い」），故此千萬不要把他殺掉！第二，玩者的部隊在過橋後敵人的伏兵就會出現（i、j、k），所以應準備足夠的部隊應付敵人的圍攻。頭目利特攻擊力超凡，但隨同的聖騎士和盔甲戰士並沒有掩護他，用集中攻擊指令就可以輕易取勝。

擊敗利特後，主角一心以為就此可以避免和西部軍交戰，但這時勇者狄斯甸（デスティン）和妖術士莎拉甸（サラディン）來到，並帶來了革命軍本部的決定——不接受西部軍的講和，如果他們不投降的話主角的騎士團就要將之消滅！主角在毫無選擇的餘地下，唯有依照指示繼續向北進攻。這時如果玩者在之前的費特域處決事件中選擇了「我做不到」的話，妖術士莎拉甸就會加入成為玩者的同伴。

隱藏財寶

A	バックラー
B	アークワンド
C	サンダスピア
D	俊敏の石
E	リバイブストーン
F	大地の魔導書
G	魔術師のローブ
H	バルダーメイル

野生生物

草原	小精靈
森林	小魔怪
道路	烏鴉人
岩場	鷹頭獅

◆令化度不會死的要訣是——放棄解放專奇專。

◆利特到臨死時仍然是執迷不悟。

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 修魔之地斯波爾更（シボイガン）	91	37	魔女
2 宿場町卡多比（カクトピック）	289	33	商店
3 基羅拉（キノーラ）之村	125	25	
4 拿奇拿（ナキナ）	226	52	
5 教示之地勒必（ラビッズ）	229	82	
6 拉超古（ラチューク）	201	28	
7 比拉古拿（ベラクーラ）	123	74	
8 的羅羅（ティロロ）	121	19	
9 僻土吉斯更（ケチカン）	48	11	
10 要害地賈路絲比（ガルスヴィッタ）	122	50	

敵人組成

a	魔導士lv14x1暗殺者lv13x2女巫lv13x2
b	黑騎士lv14x1暗殺者lv13x2馴龍者lv13x2
c	暗殺者lv15x1暗殺者lv13x4
d	禿鷹人lv14x1有翼人lv13x2鷹頭獅lv13x1
e	妖術士lv14x1暗殺者lv13x2巴魯達巨人lv13x1
f	盔甲戰士lv14x1暗殺者lv13x2方陣戰士lv13x2
g	烏鴉人lv14x1亞龍lv13x2
h	女巫lv15x1狂戰士lv13x2馴獸者lv13x2
i	黑騎士lv14x1狂戰士lv13x2烏鴉人lv13x2
j	忍者頭目lv14x1巨亞龍lv13x1鷹頭獅lv13x1
k	牧師lv14x1小精靈lv13x2女魔法師lv13x2
l	牧師lv14x1暗殺者lv13x4
m	妖術士lv14x1巨人lv13x1石巨人lv13x1
boss	利特lv16x1聖騎士lv13x2盔甲戰士lv13x2

第16話 從西方來的訪客（西からの来訪者）——阿查魯（アジャール）平原

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 利美伊拉（リメイラ）	63	42	商店
2 荒遊之地佛他里（フラッタリー）	270	80	
3 多蘭希拉（ドラムヘラー）	216	58	
4 奇古（ケグ）之村	157	14	魔女
5 多芬（ドーフィン）	112	86	
6 農產之地確柏瑪（コパーマイン）	224	83	
7 基羅拿（ケローナ）之町	129	61	
8 洛斯多里英（ノイストリエン）國境要塞	50	27	

敵人組成

a	烏鴉人lv15x1亞龍lv14x2
b	神殿騎士lv16x1女魔導士lv14x2女巫lv14x2
c	方陣戰士lv15x1小魔怪lv15x1小精靈lv14x2
d	神殿騎士lv15x1馴龍師lv14x2魔法師lv14x2
e	神殿騎士lv16x1聖騎士lv14x2箭手lv14x2
f	烏鴉人lv15x1亞龍lv14x2
g	禿鷹人lv15x1有翼人lv14x2鷹頭獅lv14x1
h	烏鴉人lv15x1亞龍lv14x2
i	烏鴉人lv15x1有翼人lv14x3
j	神殿騎士lv16x1盔甲戰士lv14x2牧師lv14x2
k	禿鷹人lv15x1禿鷹人lv14x2騎士lv14x2
l	人形師lv15x1女巫lv14x3
boss	神殿騎士lv16x1聖騎士lv14x2女魔法師lv14x2

隱藏財寶

A	羽飾り
B	クレイモア
C	クィットゲート
D	イディバル
E	守護の腕輪

野生生物

岩場	紅龍
荒地	石巨人

（筆者按：玩者在完成第15話後，有兩個目的地可以選擇，基本上選那一個都沒有問題，只是先後次序有別而已。）

主角他們在行軍至阿查魯平原，突然遭到敵人襲擊，不過今次的敵人不是西部軍，而是洛狄斯教國的部隊！

洛狄斯獨有的職業神殿騎士（テンプルナイト）在本關首次登場。他們的能力較聖騎士低，但和聖騎士一樣他們在前排可以攻擊三次，在後排則可使用魔法，玩者絕不能掉以輕心。除此之外，敵人中有一半是飛行部隊，其中f、g、h、i會直接向自軍主城飛來，為安全計，玩者應有3至4個部隊緊守主城。只要挨過敵人第一輪的攻勢後，餘下的不過是嘍囉而已。頭目仇波之洛比爾（ロベール）實力只屬一般，一輪集中攻擊就可以打敗他。

◆鍾意「溜女仔」的有翼人都真的十分旱有……。

在這關玩者又可以找到新的同伴，他的名字是翼雲之仙吾（シィン），取得條件很簡單，只要玩者在人民支持度低的情況下解放農產之地確柏瑪就可以了。如果你的人民支持度很高，而你又想取得仙吾的話，可以利用敵人部隊j「打不死」的特點，與他交替地佔領奇古之村，人民支持度在自軍據點被敵人佔領時就會降低。失去了的人民支持度可以慢慢追回，玩者不用太過擔心。

過關後，會發生主角和父親安基斯對話的事件，主角父親提醒他，革命軍沒有能統領國家的人材，而由美路王子則有這個可能性，希望主角能好好反思一下……



◆父子重逢，但大家已是處於敵人的身份了。



第17話 傳說之地——奇利奧利斯(ケレオレス)山域

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 武素尼(ムースニー)	117	35	商店
2 勒達舒古安(ナタシュクアン)	188	48	
3 文更(ミンガン)之町	122	39	
4 艾絲卡巴(エスカナバ)	66	80	
5 巴利拿(バレラ)	171	81	
6 教示之地達拉拉(タナナ)	160	41	
7 僻土杜魯保(ドルボー)	43	28	
8 山間之町接新比路(ジプサンビル)	86	53	魔女

隱藏財寶

A	ミンクのコート
B	アークワンド
C	プレートアーマー
D	リバイブストーン
E	ドラゴンシールド
F	風の魔導書
G	銀の砂時計

野生生物

森林	地龍
森林	鬼怪
荒地	雷龍
岩場	石化雞

敵人組成

a	馴龍師lv16x1紅龍lv15x1鬼怪lv18x2
b	盔甲戰士lv17x1盔甲戰士lv15x2烏鴉人lv15x2
c	女獵人lv16x1南瓜人lv15x2小魔怪lv18x2
d	忍者頭目lv16x1忍者lv15x2傑比洛斯lv15x1
e	黑騎士lv16x1黑龍lv15x1食人魔lv18x1
f	烏鴉人lv16x1烏鴉人lv15x3馴龍師lv15x1
g	劍客lv16x1鬼怪lv17x2鷹頭獅lv15x1
h	女魔導士lv15x1鬼怪lv17x2食人魔lv17x1
i	黑騎士lv17x1黑龍lv15x1特亞姆lv15x1
j	女聖騎士lv17x1石化雞lv15x2
k	女魔導士lv16x1亞龍lv15x2食人魔lv18x1
l	女聖騎士lv17x1女聖騎士lv15x2魔法戰士lv15x2
m	女獵人lv16x1騎士lv15x2箭手lv15x2
n	妖術士lv16x1石巨人lv15x1巴魯達巨olv15x1
boss	魔導士lv18x1食人魔lv17x1鬼怪lv17x2

奇利奧利斯山域是通往西部城的另一條通道，主角們來到此地，突然受到所屬不明的部隊襲擊，而敵人當中竟然有魔界生物存在！開戰後主角發現敵人好像着了魔一般，口中唸唸有詞，連人的說話都已聽不進耳裏。從當地居民的口中，主角得知事情應該和附近的遺跡有關……


◆這麼明顯的口袋陣，誰會中計？

本關敵方的主力部隊都集結在中央的文更之町附近(d、f、g、h、i)，他們排出一個口袋的陣式，不會主動攻擊玩者。如果從正面去突破，勢必受到五隊敵人一齊圍攻，十分不利。因此筆者建議大家先派兩至三隊人馬經艾絲卡巴和巴利拿繞過敵人(順便解放據點)，然後和前線部隊一同夾擊對手，以取得最大成效。



在今關玩者會第一次遇到本遊戲最麻煩，最「乞人憎」的敵人——石化雞(在敵部隊j中)。如果牠是在前排的話，還可以稱得上是「人畜無害」，但一旦到了後排，牠的石化霧攻擊簡直是無敵，因為今集石化狀態是不會在戰鬥後自動回復的。故此玩者必須有帶回復石化的道具「リバイブストーン」上陣。順便一提，在往後的戰役裏，玩者最好有一隊飛行部隊作為補給部隊，專門負責運送藥物的工作。

本關的頭目幻日之奧魯斯(ジオルス)隊中雖然有食人魔，但他前面沒有掩護，集中攻擊指揮官就可以解決他。他死前，提到「契約之日」快將來臨，到底這是怎麼一回事？

◆又被石化了！遇過一次石化雞後，你也會想要幾隻給自己用！

第18A話 危險的路(険しき道)——威地魯斯(ウェンティヌス)地方

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 西里姆(セーレム)	140	84	
2 蕭克特(シルヘット)	213	55	
3 艾羅多(エロード)	122	33	
4 里拉恩斯(リライアンス)之町	187	18	
5 伊布基比(イブギビック)	253	67	
6 紀律之地爾告魯力(イグルーリク)	244	12	
7 交易之地狄明殊(ティミンズ)	230	35	商店
8 巴路美魯(パルメル)	99	15	
9 修魔之地卡拉特(カートライト)	253	79	魔女
10 教示之地可布狄(ホープデール)	187	78	
11 巴甸(バディン)	236	10	
12 西部城達魯比亞(タルペイア)	177	50	

敵人組成

a	魔導士lv17x1魔法師lv16x2女魔法師lv16x2
b	忍者頭目lv17x1劍術家lv16x3忍者lv16x1
c	黑騎士lv17x1騎士lv16x2箭手lv16x2
d	百人長lv17x1士兵x2巨亞龍lv16x1
e	黑騎士lv18x1騎士lv16x2黑騎士lv16x2
f	劍客lv17x1忍者lv16x2劍術家lv16x2
g	女聖騎士lv18x1女聖騎士lv16x2魔法戰士lv16x2
h	女巫lv18x1盔甲戰士lv16x2女獵人lv16x2
i	聖騎士lv17x1狂戰士lv16x2騎士lv16x2
j	忍者頭目lv17x1狂戰士lv16x2魔法師lv16x2
k	盔甲戰士lv19x1方陣戰士lv16x2箭手lv16x2
l	忍者頭目lv18x1忍者lv16x4 (傳令部隊)
m	百人長lv17x1士兵x2
n	牧師lv18x1巨人lv16x1巴魯達巨人lv16x1
o	烏鴉人lv17x1亞龍lv16x1巨亞龍lv16x1
boss	神殿指揮官lv19x1神殿騎士lv16x2女獵人lv16x2

隱藏財寶

A	ラブアンドピース
B	ヘビーアーマー
C	暗黒魔導書
D	バルダースピア
E	混沌の壺

西部城就在面前，主角終於要下最後的決定——放下私情，服從上級命令和西部軍開戰(私情を捨てる)，或者是和西部軍和解，避免和父親和好友交戰(和解する)。

如果玩者選擇和解的話，在主角和西部軍談判中，就會收到由美路王子被洛狄斯教國的人擄走的消息，救出王子的行動急不容援！

今關安基斯會和玩者一同行動，而敵人方面則首次用上軍團來作戰。和軍團戰鬥的要點，是盡快擊破軍團中心的百人長。原因是百人長的部隊最弱(一定會有士兵的關係)，而且只要軍團的中心被打敗，整個軍團就會崩潰，方便逐個擊破。從筆者經驗所得，和軍團戰鬥其實比獨立部隊戰鬥更容易，可以放心。敵人的主力集中在西面路上，東面則只得小貓三四隻，故此玩者宜只派三隊解放部隊(L、C、N各一)往西部，其他人則全力直接向北面進發。敵人的傳令部隊l會跑回交易之地狄明殊召集援軍(m、n、o)，可以的話就派飛行部隊將之消滅吧。

把守着西部城的是冥煌騎士波魯多榮(ボルドウィン)，身為冥煌騎士團第二把交椅的他實力當然強橫，而且隨隊的神殿騎士和箭手均能攻擊三次，再加上敵主城的後方是海，想從後方攻擊他也不可行，幸好他的前面沒有人掩護，用集中攻擊依然有效，另外用召喚魔法也有不錯的效果。不過即使玩者擊敗了波魯多榮，他仍會撤退至城內，將由美路帶走。



◆主角和父親終於化敵為友。

◆瑪莉為救王子使出強力的暗黑魔法！可惜仍敵不過波魯多榮……



◆敵人的軍團只要玩者小心應付，問題不會太大。

第18話 危險的路(険しき道)——威地魯斯(ウェンティヌス)地方



如果玩者選擇和西部軍開戰的話，今關的頭目就會是主角的父親安基斯。基本上除了頭目外敵人的組成和選擇和解的時候沒有太大的分別，攻略方法可以參考上頁。和父親安基斯今次已是第二次對決，他的攻擊力和防御力都是一等一，玩者絕不能大意。

擊敗安基斯後，他會叫主角把由美路帶走，因為沒有正統王室血統的革命軍道理上只不過是反亂分子而已，如果有由美路王子加入，就可以用由美路改革國家這名義向洛狄斯和中央軍開戰。就在這時，冥煌騎士波魯多榮突然出現，從背面把安基斯殺死了！而且還把由美路王子擄走。安基斯臨死前，交托主角無論如何一定要保護王子……

(筆者註：由於戰後無法探索的關係，野生生物表從略。)



敵人組成

a	聖騎士lv17x1狂戰士lv16x2騎士lv16x2
b	黑騎士lv17x1騎士lv16x2箭手lv16x2
c	忍者頭目lv17x1劍術家lv16x3忍者lv16x1
d	女巫lv19x1女巫lv16x1牧師lv16x3
e	女聖騎士lv18x1女聖騎士lv16x2魔法戰士lv16x2
f	百人長lv17x1士兵x2巨亞龍lv16x1
g	黑騎士lv18x1騎士lv16x2黑騎士lv16x2
h	劍客lv17x1忍者lv16x2劍術家lv16x2
i	女巫lv18x1盔甲戰士lv16x2女獵人lv16x2
j	盔甲戰士lv19x1方陣戰士lv16x2箭手lv16x2
k	魔導士lv17x1魔法師lv16x2女魔法師lv16x2
l	忍者頭目lv17x1狂戰士lv16x2魔法師lv16x2
m	忍者頭目lv18x1忍者lv16x4(傳令部隊)
n	百人長lv17x1士兵x2
o	劍客lv17x1忍者頭目lv16x2巴哈姆lv16x1
p	聖騎士lv19x1聖騎士lv17x2騎士lv16x2
boss	堅固騎士lv19x1盔甲戰士lv17x2女獵人lv17x2

◆二人在由美路王子面前對峙。



◆主角在一瞬間失去了父親和好友。

第三章 第19話 斜陽——中央路德達尼斯(ダーダルネス)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 洛美娜(ロメラ)之町	120	75	商店
2 阿奇斯達斯(アケステース)城塞	161	69	
3 亞狄古勒陀(アティグラト)之町	169	10	
4 紀律之地米路菲(メルフィ)	97	61	
5 荒遊之地崩格斯(バンガスー)	192	46	
6 德達尼斯(ダーダネルス)城塞	102	71	
7 拉百尼(ランバレネ)	91	78	
8 修魔之地格魯吉奧(ガルカイオ)	288	20	魔女

野生生物

道路	烏鴉人
森林	骷髏妖
荒地	黑龍

在王宮，國王布洛吉斯(プロカス)和第一王子亞武列斯(アムリウス)正在研究有關傳說中開闢王得到過的「究極之力」是否存在和其取得的方法，不過由於資料殘缺不齊，故此毫無進展。這時洛狄斯教國的三司官——理查(リチャード)，其弟波魯多榮和家臣達姆士(タムズ)突然出現，通知他們洛狄斯教國從今天起要暫時沒收他們巴拉秩魯士(パラティヌス)王國的自治權……

繼南部後，革命軍終於將西部也解放了。革命軍在得到大量民眾的支持下逐漸壯大，成為一股可和中央抗衡的力量。不過革命軍領導者費特域和另一名革命軍核心成員騎士積比古(ゼベク)意見有分岐，費特域認為應該和中央和解，避免把中央的人民都牽連到戰爭中，但積比古卻認為以革命軍現時的實力，應該爭取東方教會的支持，並且一氣攻入中部，把上級民從特權階級上扯下來。就在這時大家收到中央軍來襲的消息，主角的騎士團於是被派往應戰。



◆堂堂大國的自治權瞬間即被沒收，認真兒戲。



◆從烏飛路的說話可以知道中央極之害怕洛狄斯教國。

如果在上一關玩者是選擇和西部軍和解的話，安基斯就會加入隊中(一緒に行こう)。另一方面從今關起玩者可以使用軍團作戰，主角、狄奧、莉亞和安基斯都是可以帶領軍團的人物，玩者可視乎情況使用。今關的敵人以牧師為主體，部隊的攻擊力不高，但回復力驚人，要消滅他們可要花上不少時間。但基本上只要主力部隊沿着中央道路進軍，敵人只能有輕微的抵抗。頭目泡影之烏飛路(ウジェーヌ)是個牧師，加上前排有聖騎士，用直接攻擊部隊挑戰她只是徒然，玩者宜用以魔法師和箭手為主體的部隊挑戰。

敵人組成

a	牧師lv18x1劍客lv16x2閃光銅龍lv16x1
b	烏鴉lv17x1亞龍lv16x1巨亞龍lv16x1
c	百人長lv17x1士兵x4
d	牧師lv18x1劍客lv16x2閃光銅龍lv16x1
e	聖騎士lv18x1聖騎士lv16x2騎士lv16x2
f	女聖騎士lv18x1石化雞lv16x2
g	盔甲戰士lv18x1盔甲戰士lv16x2烏鴉人lv16x2
h	百人長lv17x1士兵x2
i	牧師lv18x1騎士lv16x2僧侶lv16x2
j	妖術士lv17x1僧侶lv16x2石巨人lv16x1
k	劍客lv18x1劍客lv16x2劍術家lv16x2
l	牧師lv18x1巨人lv16x1巴魯達巨人lv16x1
m	牧師lv17x1狂戰士lv17x2狂戰士lv16x2
boss	牧師lv18x1聖騎士lv16x2女聖騎士lv16x2

大公開之二！召喚魔法的取得法！

地水風火的召喚魔法



主角的屬性以外的召喚魔法可於地境米利查、伊達加山域和喬魯治丘陵處取得。方法是在這些地區處進行多次訓練，在第5次訓練時派主角去參加，這時訓練的導師會變成龍騎士或馴龍師外加一條上級龍。擊敗他後就可以取得和該龍屬性相同的召喚魔法。

光屬性的召喚魔法



先到喬魯治丘陵戰後探索，前往武至之村，取得一名父親想寄給女兒的信。然後前往法魯姆斯採掘場，知道女孩已離開了此地。最後前往伊達加山域的宿場町卡多比就可以找到她。為了答謝玩者，她會送光屬性的召喚魔法給你。

闇屬性的召喚魔法

在蘇亞臣台地戰鬥後進行探索，前往自蘭姆(ジラム)之村，然後再在當地探索多一次，今次探索部隊內要有一隻地獄犬或傑比洛斯，如此一來即可取得。



第20話 光焔十字軍——喬魯治(ギュールズ)丘陵

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 比利奇加(ベルギガ)城塞	87	82	
2 阿姆得瑪(アムデルマ)	31	87	商店
3 古拉史林(クラシノ)	48	69	
4 僻村美謝路(メゼニ)	61	29	
5 農產之地哥古艾夫(コルグエフ)	215	40	
6 武至(ムジ)之村	182	71	
7 堅城夜車路(エッツェル)	95	50	
8 惱比坡特(ノービボルト)	261	64	
9 修魔之地皮里莊(ベレゾボ)	215	34	魔女
10 君特哈(グンダハール)關門	83	50	

敵人組成

a	神殿騎士lv18x1神殿騎士lv16x4
b	神殿騎士lv18x1聖騎士lv16x2箭手lv16x2
c	神殿騎士lv18x1白金龍lv16x1巴哈姆lv16x1
d	神殿騎士lv18x1盔甲lv16x2牧師lv16x2
e	聖騎士lv17x1騎士lv16x2女巫lv16x2
f	禿鷹人lv17x1巨亞龍lv16x2
g	禿鷹人lv17x1鷹頭獅lv16x1鷲頭獅lv16x1
h	禿鷹人lv17x1禿鷹人lv16x2小精靈lv16x2
i	盔甲戰士lv19x1方陣戰士lv16x2箭手lv16x2
j	神殿騎士lv18x1女魔導士lv16x2女巫lv16x2
k	百人長lv17x1士兵x3
l	馴龍師lv17x1地龍lv16x1雷龍lv16x1
m	馴獸師lv17x1馴獸者lv16x2巨亞龍lv16x1
n	黑騎士lv17x1女巫lv17x2女巫lv16x2
o	神殿騎士lv18x1盔甲戰士lv16x1女獵人lv16x3
p	神殿騎士lv18x1神殿騎士lv16x2女聖騎士lv16x2
boss	神殿指揮官lv19x1神殿騎士lv16x2女聖騎士lv16x2

野生生物

荒地	雷龍
森林	藍龍
濕地	藍地
岩場	傑比洛斯

隱藏財寶

A	石剣
B	タイタニアメイル
C	クィットゲート
D	黒の魔導衣
E	ドラゴンシールド
F	再生の祭壇
G	ハトルファン
H	暗黒魔導書

烏飛路在臨死前，說洛狄斯教國已經開始了對付革命軍的行動。果然，在主角們前往東方教會的途中遇到了洛狄斯的光焰十字軍阻撓。喬魯治丘陵地區是通往東部的唯一入口，因此主角除了強行突破外別無選擇。

這關的敵人數量很多(達17隊之譜)，實力平均，當中東面路上的神殿騎士和禿鷹人是玩者的最大威脅，應優先處理。消滅了東面的敵人後，將部隊一分為二，一隊繼續沿路北上，另一隊則改由西邊的道路朝惱比坡特出發，沿途解放都市。兩隊人馬最後於敵人主城外集合作總攻擊。留意敵人o和p會在玩者的部隊接近時才會出現。今關的頭目是冥煌騎士團的其中一名指揮官——普魯富勒斯(プルフラス)，他的攻擊力很高，但隨隊的神殿騎士和女聖騎士實力平凡，用有牧師的部隊挑戰他就應該問題不了。

完成這關後，會發生由美路王子和瑪莉談話的事件，由美路認為自己很無用，像一個傀儡般，對周圍的事毫無影響力，他又向瑪莉說出自己對力量的渴求。這時波魯多榮出現，說王子想要力量的話很簡單，只要他肯去拿就可以了，因為他是唯一可以取得傳說中「究極之力」的人……



◆排住隊來送死的神殿騎士們。



◆波魯多榮竟然向由美路卑躬屈膝？

第21話 前往東方教會(東方教会)——威亞(ヴェア)高原

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 狄布露(ディブノエ)	298	38	商店
2 布爾(ブイ)之町	116	65	
3 印查(インザ)	193	81	魔女
4 宿場町得里洛夫(ダニロフ)	142	53	
5 荒遊之地那茲斯古(リャジスク)	259	44	
6 艾拉彌(エラニ)之村	190	25	
7 邊城孤蘭(グラーン)	266	50	

主角一行到了前往東方教會的必經之路威亞高原，並再次遇到了敵襲，但今次的敵人不是上次的光焰十字軍而是中央軍。在作戰會議開完後，莉亞的好朋友魔導士美里汀亞(メレディア)會出現並帶來了莉亞的父親蕭佛士(シルヴィス)的口信，內容是他認同革命軍的行為，並會暗中支持革命軍。說罷，她會要求留下和革命軍一同作戰，順便負責照顧莉亞。

這關的版圖呈細長形，可以走的道路亦只有一條，從正面進攻是唯一的選擇。激戰在最近的一個據點布爾之町即會展開，成功奪取了這裏後，派出一至兩隊人前往解放印查(順便一提，箭手莉杜可以在這裏拿到寶物「レッドブランチ」)，其他人則直接衝向敵方主城。今關的敵人以盔甲戰士和聖騎士等物理防御力高的部隊為主力，故此用魔法攻擊較直接攻擊來得有效。把守着關卡的是在第一章已出現過，當時是由美路王子的護衛中央騎士捷魯(ジール)。他的部隊中雖然有四名盔甲戰士，但他們卻沒有好好保護中央的捷魯，筆者用集中攻擊指令，三刀就把他解決了。

雨果調查得知東方教會的大主教奧地隆(オディロン)被指和魔界生物有所聯繫，故此被中央軟禁。現在大主教之位由中央官僚基利哥夫(ケリコフ)取代。不過雨果指奧地隆和魔界有關的指控可信性很低，很可能是有人用計陷害他。如果是這樣的話前往東方教會一事變得更為迫切。前往東方教會的路有二，一是正路地經降臨之地加比多林(カピトリウム)，但途中必定會有中央或東部軍把守。另一條是經人跡稀少的多里莫斯(トレモス)山脈前往，不過途中會遇到什麼則完全無法預知。除此之外，雨果收到有一名神官戰士逃至花杜(ヴァート)高原的消息，她可能知道事件的真相。



◆美里汀亞的性格和莉亞大相徑達。

「一やはり貴様等は、殺っておくーべきだったーたーー
◆捷魯在臨死前仍口出狂言。

隱藏財寶

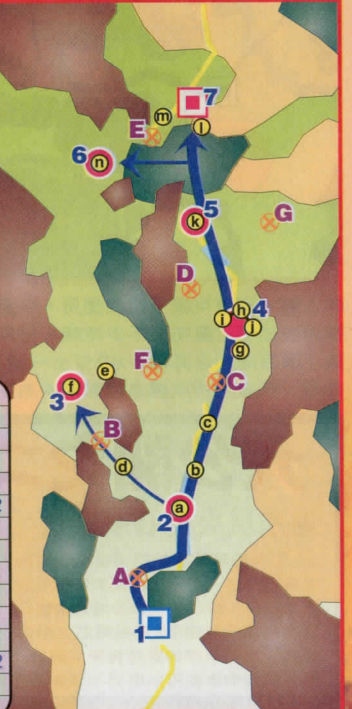
A	サンダーシールド
B	命の杯
C	精密の水晶
D	黒の魔導衣
E	天使の果実
F	俊敏の石
G	再生の祭壇

野生生物

草原	小精靈
草原	小魔怪
岩場	紅龍
森林	地龍

敵人組成

a	盔甲戰士lv20x1方陣戰士lv17x2箭手lv17x2
b	魔導士lv19x1魔導士lv17x2魔法師lv17x2
c	聖騎士lv18x1禿鷹人lv17x2有翼人lv17x2
d	女聖騎士lv19x1女聖騎士lv17x2魔法戰士lv17x2
e	烏鴉人lv18x1巨亞龍lv17x1亞龍lv17x1
f	黑騎士lv19x1黑騎士lv17x2騎士lv17x2
g	馴龍師lv19x1馴龍師lv17x2域扎魯歌圖lv17x1
h	百人長lv18x1士兵x3
i	女聖騎士lv18x1鷹頭獅lv17x1鷲頭獅lv17x1
j	妖術士lv18x1石巨人lv17x1巴魯達巨人lv17x1
k	女聖騎士lv19x1石化雞lv17x2
l	盔甲戰士lv18x1方陣戰士lv17x2巴哈姆lv17x1
m	聖騎士lv20x1聖騎士lv18x2騎士lv17x2
n	盔甲戰士lv19x1盔甲戰士lv17x2聖騎士lv17x2
boss	黑騎士lv19x1盔甲戰士lv17x4



第22話 疑惑——花杜(ヴァート)高原

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 荒遊之地沙傑斯(サギス)	79	47	商店
2 修魔之地亦斯地哥(エステルゴム)	81	52	
3 寒村古里莎路(クリサルイ)	208	71	
4 喬時夜(キュシェ)之町	179	19	
5 廢城希比力(ヒルペリッヒ)	141	72	
6 教示之地莎里史古(サリスク)	234	13	魔女
7 多梳路(ドッソル)	122	14	
8 瑪利力夫(マリレーフ)城	77	50	

敵人組成

a	馴龍師lv20x1巴哈姆lv19x1白金龍lv19x1
b	黑騎士lv21x1特亞姆lv19x1黑龍lv19x1
c	馴獸師lv21x1馴獸師lv19x2五頭龍lv19x1
d	馴龍師lv20x1地龍lv19x1雷龍lv19x1
e	女聖騎士lv21x1女聖騎士lv20x2女魔法師lv19x2
f	百人長lv20士兵x4
g	劍客lv20x1幼龍lv19x1鷲頭獅lv19x1
h	魔法師lv22x1魔法師lv19x4
i	馴龍師lv21x1馴龍師lv19x2域扎魯歌圖lv19x1
j	妖術士lv20x1扎哈lv19x1地龍lv19x1
k	女聖騎士lv20x1五頭龍lv19x1藍龍lv19x1
l	馴龍師lv20x1閃光銅龍lv19x1紅龍lv19x1
m	妖術士lv20x1石巨人lv19x1巴魯達巨人lv19x1
boss	馴龍師lv21x1巴哈姆lv19x1白金龍lv19x1

隱藏財寶

A	ドラゴンヘルム
B	暗黒の魔導書
C	暗黒魔導書
D	キュアパック
E	秩序の書
F	ファイアクレスト
G	青竜の爪

野生生物

雪岩場	白金龍
雪森	地龍
荒地	雷龍

◆歐露比亞是由奧地隆一手養大的孤兒。

(筆者按：玩者選擇前往花杜高原的話，前往多里莫斯山脈的路就會消失。)

主角來到了花杜高原，尋找逃亡中的神官戰士的下落，同時，神官戰士們亦正在捉拿她，雙方結果衝突起來了。

敵人的主力是龍系部隊，款式之多簡直可以用來開一個龍族展覽會(笑)。龍的HP很高，上級的龍更懂得廣範圍的噴炎攻擊，沒有回復隊員的部隊在行進時會遇到阻滯。在龍族當中最需要留心的是水屬性的五頭龍和風屬性的域扎魯歌圖，因為牠們的攻擊有睡眠或麻痺的追加效果，會大幅削弱部隊的戰鬥力。

派主角到廢城希比力就可以找到逃亡中的神官戰士歐露比亞(エルロペア)，談話後她會自己向敵人主城進發，玩者應保護着她，以免中途出亂子。這關的頭目御龍使夫利艾(フリアエ)是個虔誠的巴莎教信徒，但她不聽歐露比亞的解釋，結果仍是免不了一戰。夫利艾前面有兩條龍保護，再加上後排巴哈姆的噴炎攻擊，正面挑戰她十分不智，從後攻擊她方為上策。

戰勝後，歐露比亞會要求隨主角一同行動，找尋事件的真相，這時選擇「分かりました」她就會加入。另外，派她到廢城希比力探索的話，可以拿到歐露比亞的防具「スターリースカイ」，它有極高的暗黑系防禦力。

順便一提，隱藏財寶F是Orge系統中最強的寶物「ファイアクレスト」，回想上集不知在死者之宮殿花了多少時間才拿到的寶物現在居然在地上撿到……

◆敵人的上級龍攻擊力非常強。

第22B話 傭兵團——多里莫斯山坳(トレモスの懐)

◆一開始敵人就已經迫在眉睫。

野生生物

岩場	巨亞龍
草原	巨亞龍
森林	黑龍

隱藏財寶

A	秩序の書
B	キュアパック
C	火竜の牙
D	ブラックキャット
E	天使の果実
F	死者の指輪
G	雷神の弓

(筆者按：玩者選擇前往多里莫斯山坳的話，前往的花杜高原和降臨之地加比多林的路就會消失。另外，基本上選那一條路分別只在於得到的同伴不同。不過論故事上的重要性，歐露比亞則比這疆的鮑魯高得多了。)

原本主角們是想避開中央軍的攻擊才走多里莫斯這條路的，但卻中了敵人的圈套，原來中央軍請了傭兵把守這裏，而且其實力比正規軍還要厲害。

這關一開始，敵人的兩個軍團(計10個部隊，另有兩個駐城部隊)就已經在距離自軍主城極近的位置出現，玩者只有死守一個辦法。另外，他們的部隊LEVEL平均達到24，比上一關的LEVEL 20暴升4級，玩者部隊如果LEVEL不夠，苦戰將不能避免。可以的話，玩者應該在地圖上進行訓練，升了級才挑戰這關。

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 沙勒拔圖(サラバト)	169	63	商店
2 哥比惱(コルピノ)	81	87	
3 富爾通(ヴィツダー)城塞	253	57	
4 荒遊之地莎伊姆(シャイム)	44	44	
5 教示之地君故魯(クングル)	295	89	魔女
6 森林之町夫馬洛寶(フルマノボ)	288	19	
7 奧利馬(オレマ)	212	53	
8 比多魯加(ベトルガ)城塞	40	50	

敵人組成

a	黑騎士lv25x1黑騎士lv23x1騎士lv23x2
b	百人長lv24x1士兵x4
c	妖術士lv24x1石巨人lv23x1巴魯達巨人lv23x1
d	禿鷹人lv24x1禿鷹人lv23x2女聖騎士lv23x2
e	忍者頭目lv24x1鷹頭獅lv23x1巨亞龍lv23x1
f	劍客lv25x1劍客lv23x2劍術家lv23x2
g	百人長lv24x1士兵x4
h	劍客lv24x1忍者頭目lv23x2巴哈姆lv23x1
i	盔甲lv26x1方陣戰士lv23x2箭手lv23x2
j	劍客lv25x1忍者頭目lv23x2南瓜人lv23x2
k	女巫lv25x1盔甲戰士lv23x2女獵人lv23x2
l	劍客lv24x1忍者lv23x2劍術家lv23x2
m	劍術家lv25x1劍術家lv23x2女巫lv23x2
n	劍客lv24x1禿鷹人lv23x2有翼人lv23x2
boss	劍客lv25x1劍術家lv23x2忍者頭目lv23x2

將第一波的敵人消滅後，餘下的就只有頭目莫邪之影家(カゲイエ)了。他的實力和其他部隊差不多(即是很強)，不過他站在前排，「集中攻擊指揮官」指令十分有效。

玩者在戰鬥途中解放教示之地君故魯後，可以找到這地區極為有名，外號「惡魔之子」的妖術士鮑魯(パウル)，他的魔力強大到連召喚魔界生物都成功了，但他也為此付出了代價——他最好的朋友被魔物們石化了，為此他非常內疚，並且封印了自己的魔力，也不想見任何人。玩者這時應該嘗試開解他(選「貴方はそのままでいい？」)，然後在過版時選擇雇用莫邪之影家(選「いっいくらだい？」)，他就會出現並加上玩者的隊伍。

還有，在這關可以取得魔法師們夢寐以求的寶物——死者之指輪，這是轉職為巫妖的必需品，不要忘了取啊！



◆鮑魯因為封印了自己的魔力的緣故，他的職業是不會用魔法的妖術士。

第23A話 反逆者——降臨之地加比多林(カピトリウム)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 洛索斯(ロソシ)之町	45	87	商店
2 包魯達(バルタ)之町	32	31	
3 艾里斯丹(エリスタ)	161	70	
4 修魔之地布萊路巴(ブロルバ)	62	39	魔女
5 教示之地布多自(ブドジ)	227	82	
6 素里拿(スリナ)	208	40	
7 宿場町路加(ルーガ)	237	26	
8 東部城艾特魯(エウンデル)	296	50	

敵人組成

a	烏鴉人lv19x1亞龍lv18x1巨亞龍lv18x1
b	魔導士lv19x1喪屍lv18x2骷髏妖lv18x2
c	黑騎士lv19x1鬼魂lv18x4
d	妖術士lv19x1骷髏妖lv18x2石巨人lv18x1
e	烏鴉人lv19x1小魔怪lv18x2石化雞lv18x1
f	禿鷹人lv19x1鷹頭獅lv18x1鷲頭獅lv18x1
g	女聖騎士lv20x1石代雞lv18x2
h	女聖騎士lv19x1鷹頭獅lv18x1鷲頭獅lv18x1
i	忍者頭目lv19x1鷹頭獅lv18x1巨亞龍lv18x1
j	禿鷹人lv19x1有翼人lv18x2鷹頭獅lv18x1
k	烏鴉人lv19x1亞龍lv18x2
l	馴獸師lv20x1地獄犬lv18x1傑比洛斯lv18x1
m	女巫lv19x1喪屍lv18x2南瓜人lv18x2
n	女獵人lv19x1喪屍lv19x2女戰士lv21x2
o	吸血鬼lv21x1骷髏妖lv19x2鬼魂lv19x2
boss	人狼lv21x1狂戰士lv19x2黑騎士lv18x2

隱藏財寶

A	ドラゴンシールド
B	バトルファン
C	風の魔導書
D	リバイブストーン
E	銀の砂時計
F	キュアパック
G	風の法衣

野生生物

森林	骷髏妖
雪岩場	白金龍

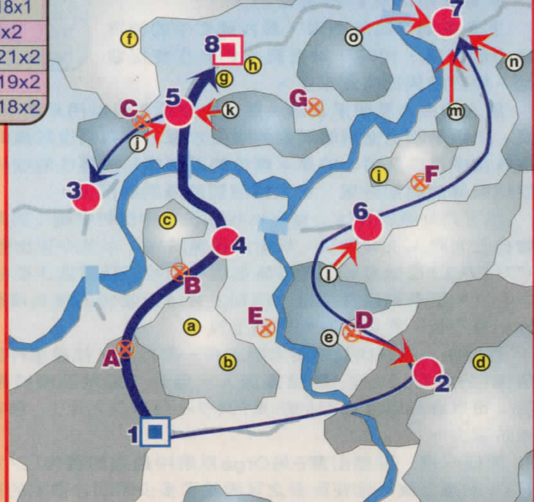
◆比斯古的攻擊能使人睡著。

本來還以為會有大量敵軍駐守於此的降臨之地加比多林，主角來到時發現敵人的數目比預期少很多。但在戰鬥開始後發覺原來敵人並沒有少，他們只是埋伏在陰暗處罷了……

這關的敵人有一半是伏兵，他們通常會在玩者到達某個地點，或者是解放某個據點時突然出現，所以千萬不要讓部隊單獨行動，否則會死得很慘……另外今關敵人中有不死生物，對付它們時如果不用神聖系攻擊來作最後一擊的話，在戰鬥後可是會復活的，所以記得替部隊裝備一些神聖系的武器。行軍路線方面，敵人大多集中在教示之地布多自附近，主力部隊應以這裏為目標。東部各據點可以派三隊部隊左右前往解放，但請緊記不要單獨行動！今關的頭目開明獸比斯古(ビスク)是一名人狼，在日間他已是個勇猛的戰士，但到了夜晚，他就會變身成狼人，攻擊力和敏捷度都會提高不少，所以和他戰鬥要選在日間進行，否則「蝕底」的只是玩者，留意牠的爪(或劍)會追加睡眠效果，。比斯古在過去和主角的父親艾基斯有過過節，如果派安基斯和他戰鬥可以看到他們的對話。又如果玩者在第二章時選擇了「放棄私情」，而這時玩者的人民支持度又相當低的話，比斯古就會加入玩者的隊中(真悲哀呀…)。



◆在今關的敵人中有罕見的吸血鬼。



第23B話 人外之地——多里莫斯(トレモス)山脈

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 皮亞魯魯(ピャルヌ)	114	42	商店
2 伊布的里(イブデリ)	191	69	
3 荒遊之地胡路達(ウルダ)	172	51	魔女
4 教示之地梳士白(ソシバ)	39	75	
5 孤村特多巴(タトバン)	56	51	
6 煞科亞(サヴォア)關門	83	50	

隱藏財寶

A	暗黒魔導書
B	再生の祭壇
C	精密の水晶
D	スターダスト
E	命の杯
F	ベリダートソード

野生生物

森林	鬼怪
森林	南瓜人
雪岩場	巴魯達巨人
岩場	黑龍

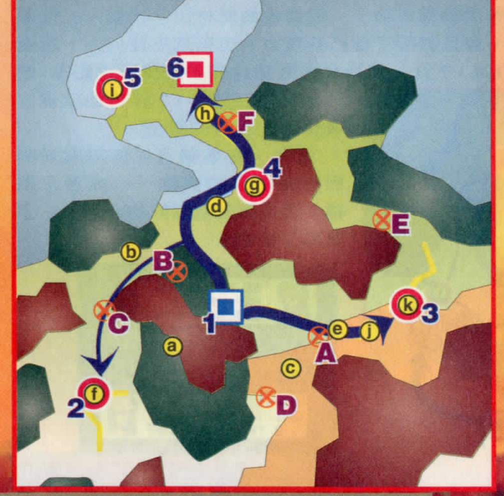
◆不死生物若果不用神聖系攻擊對付死後就會復活。



經過上一場激戰後，主角們繼續向東方教會(或巴莎之神殿，視乎玩者走的路徑)進發，但很不幸地再次受到襲擊，而且今次的敵人不是人而是魔界的生物，而當中還有不死系的部隊存在。

這關一開始敵人已把自軍重重包圍，玩者這時不宜輕舉妄動，應集中力量將敵人部隊內的隊長打敗，使其失去戰鬥力，這樣一來就可以減輕來自敵軍的壓力，然後再用逐個擊破戰術將敵人消滅。由於敵人中有不死生物的關係，玩者的部隊要預先裝備有神聖系的武器來應付，聖騎士的「ブレジッドソード」和女獵人的「イティバル」都是不錯的選擇。如果你有六翼天使的話，她的神聖系廣域特殊攻擊更是對付不死生物的最佳方法。

如果玩者在之前的費特域處決事件中選擇了「我做不到」，而玩者的人民支持度又是偏高的話，戰鬥進行中用主角解放伊布的里時疾風之狄邦尼亞就會出現並加入玩者的隊伍(選「よろしいのですか」)。



◆狄邦尼亞是謝洛比亞五勇者中實力最高的。



敵人組成

a	黑騎士lv21x1食人魔lv24x1食人魔lv23x1
b	忍者頭目lv22x1鬼魂lv21x2小魔怪lv21x2
c	魔導士lv22x1有翼人lv21x2食人魔lv21x1
d	妖術士lv22x1骷髏妖lv21x2石巨人lv21x1
e	魔導士lv22x1骷髏妖lv21x2食人魔lv21x1
f	女巫lv22x1南瓜人lv21x1鬼怪lv21x3
g	女魔導士lv22x1巨亞龍lv21x1食人魔lv21x1
h	魔導士lv22x1喪屍lv21x2骷髏妖lv21x2
i	馴龍師lv22x1扎哈lv21x1鬼怪lv21x2
j	黑騎士lv23x1黑騎士lv22x2骷髏妖lv21x2
k	黑騎士lv22x1鬼魂lv21x4
boss	女魔導士lv24x1鬼怪lv21x2食人魔lv21x1

第24話 傳説之諸都——東方教會西里絲(セレセス)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 路布裏(ルブヌイ)之町	194	62	商店
2 尼之(ネジン)	192	57	
3 皮了古(ピニュグ)	92	79	
4 巴拿巴拉(バナバラ)	169	47	
5 加拉(カラ)之町	243	16	
6 荒村哥杜勒斯(コトラス)	29	74	魔女
7 教示之地卡那通(カラトン)	136	57	
8 教示之地波里絲古(ポリスク)	232	66	
9 東方教會西里絲(セレセス)	34	50	

敵人組成

a	牧師lv21x1狂戰士lv21x2狂戰士lv20x2
b	聖騎士lv22x1聖騎士lv20x2騎士lv20x2
c	聖騎士lv21x1魔法戰士lv20x2藍龍lv20x1
d	聖騎士lv21x1禿鷹人lv20x2禿鷹人lv19x2
e	天使騎士lv21x1禿鷹人lv20x2巨亞龍lv20x1
f	天使騎士lv22x3小精靈lv20x2
g	聖騎士lv21x1魔法戰士lv20x2白金龍lv20x1
h	百人長lv21x1士兵x2巨亞龍lv20x1
i	牧師lv21x1僧侶lv20x2天使騎士lv22x2
j	牧師lv21x1僧侶lv20x4
k	盔甲戰士lv23x1方陣戰士lv20x2箭手lv20x2
l	妖術士lv21x1僧侶lv20x2石巨人lv20x1
m	牧師lv22x1巨人lv20x1巴魯達巨人lv20x1
n	牧師lv21x1騎士lv20x1小精靈lv20x2
boss	邪念騎士lv21x1騎士lv21x2天使騎士lv22x2

鏡頭轉到多里莫斯山中，幾名神殿騎士正在強迫由美路王子吃下會令食用者得到強大魔力的果實，由美路吃了後，強大的魔力從他的身體湧出，將那些神殿騎士都擊倒了。當那股力量好像快要連由美路的人格都要侵蝕時，瑪莉突然出現，她抱着王子，使王子的力量平伏下來……

東方教會就在眼前。但主角們在作戰會議時得悉有一隊洛狄斯的部隊剛剛出發前往南面的多里莫斯山脈，雨果(或歐露比亞)估計他們可能是去了傳說中的大地神巴莎(バーサ)的神殿！不過大家經過商討後現在仍以救出大主教奧地隆為最優先目標。

因為本關是在聖地戰鬥的關係，敵人部隊以聖騎士、女聖騎士、禿鷹人和牧師為主體，簡單點說，即是每隊都有相當的實力，不用上強力的部隊只突破不了這關的。今關自軍和敵軍主城距離很近，但中間有大量敵人駐守，如果玩者自問有足夠能力的話，可以派主力部隊強行突破這條東部防線。但要當心敵人會有兩隊很隱蔽的部隊m和n會朝玩者的主城攻過來，因此緊記要有人留守主城。和外面的敵人相反，頭目中央官僚基利哥夫是個沒有實力的傢伙，要擊敗他應不會難倒大家。戰勝後，基利哥夫承認整件大主教私通魔界的事都是洛狄斯教他做的。救出奧地隆後，他告訴主角巴莎神殿、究極之力等傳說都是真實存在的，並要他趕往神殿阻止洛狄斯取得究極之力。

如果玩者是經A路徑來到這關的話，第25話將會發生於前述的B路徑的多里莫斯山脈。另外以下攻略的話數將以A路徑作準。



隱藏財寶

A	混沌の壺
B	水の魔導書
C	カラドボルグ
D	アイスチェイン
E	大天使の羽根
F	ペレグリンメイル
G	キュアパック

野生生物

雪荒地	雷龍
雪岩場	白金龍

◆難道由美路走進了暗黑道？

◆基利哥夫向主角跪地求饒。

第26話 契約之子——巴莎(バーサ)之神殿

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 比狄古拉(ビテグラ)之村	188	67	商店
2 路謝夫(ルジェフ)	109	10	
3 古東加魯(クドイムカル)	197	62	
4 莎里哈特(サレハルト)	242	33	
5 孤村故利美霞(グレミハ)	273	45	
6 莎路美(サルミ)	82	47	
7 教示之地蘇哥路(ソコル)	259	37	魔女
8 契約之地巴莎(バーサ)神殿	79	50	

隱藏財寶

A	マインゴーシュ
B	ポイニクスメイル
C	ゼピュロス
D	ドラゴンシールド
E	ラブアンドピース

野生生物

岩場	鷲頭獅
森林	地龍
雪岩場	石化雞
荒地	巨亞龍

敵人組成

a	禿鷹人lv22x1 鷲頭獅lv21x1鷹頭獅lv21x1
b	烏鴉人lv22x1 石化雞lv21x1 小魔怪lv21x2
c	女魔法師lv22x1 士兵x3
d	女魔導士lv24x1 女魔導士lv22x2女魔法師lv21x2
e	黑騎士lv23x1 黑騎士lv21x2 騎士lv21x2
f	烏鴉人lv22x1 巨亞龍lv21x1 亞龍lv21x1
g	劍客lv23x1 劍客lv21x2劍術家lv21x2
h	盔甲戰士lv24x1 方陣戰士lv21x2 箭手lv21x2
i	神殿騎士lv23x1 箭手lv21x3 盔甲戰士lv21x1
j	禿鷹人lv23x1 禿鷹人lv21x2 小精靈lv21x2
k	禿鷹人lv22x1 有翼人lv21x2 鷹頭獅lv21x1
l	神殿騎士lv23x1 神殿騎士lv21x4
m	神殿騎士lv23x1 神殿騎士lv21x2 女聖騎士lv21x2
n	神殿騎士lv23x1 盔甲戰士lv21x2 牧師lv21x2
o	神殿騎士lv23x1 巴哈姆lv21x1 白金龍lv21x1
boss	神殿指揮官lv24x1 神殿騎士lv21x4

多里莫斯山中，普魯富勒斯發現其手下被由美路王子逃脱了，現場只剩下幾具神殿騎士的屍體和瑪莉。普魯富勒斯大怒，並向瑪莉質問王子的下落……

趕到巴莎之神殿的主角遇到了洛狄斯最大規模的軍力所阻撓，看來洛狄斯對傳説中的究極之力事在必得。如果要從平地進入，神殿的入口只有一個，通往入口的路上則佈滿了洛狄斯的部隊。玩者首先會遇到的是先頭飛行部隊，擊敗他們後，在神殿入口處又會遇到四隊神殿騎士和兩隊巡邏中的飛行部隊「招呼」。再經過一輪激戰後玩者才可以來到神殿內，而把守這裏的，是之前已對決過一次的冥煌騎士普魯富勒斯。他今次帶着四名神殿騎士登場，他們無論在前排(直接攻擊)或後排(合成魔法！)都能保持很強的攻擊力，不過只要玩者隊中有牧師負責回復的工作，要擊倒他並不是難事。

來到了神殿內部的主角們發現神殿並無任何特別之處，主角心想難道洛狄斯教國、中央軍和東方教會全都被古代的傳説蒙騙了嗎？正當大家準備撤退之時，由美路突然出現，並且把神殿的封印解開了！在封印解開的地方出現了幾個貌似騎士的人，把由美路帶走。主角想留住由美路，但強大的能量和從封印裏出現的魔界生物阻住了他，只好一時逃離神殿……



◆冥煌騎士普魯富勒斯嘗試自己打開封印。



◆由美路在往魔界之門中消失。

第27話 通往異界之門——巴莎(バーサ)之神殿

通往魔界的通道CHAOS GATE被由美路開啟了，主角雖然對由美路為何要解除神殿的封印和他的去向非常在意，但事情發展已不容許他有什麼雜念，一旦魔界的生物從封印裏峰湧而出，必會做成大恐慌，到時問題就不是一個國家內的事，而是關係到整個世界的安危！由於主角們不知道將通道重新封印的方法，事到如今，除了將巴莎之神殿破壞外別無選擇。



◆勇者狄斯甸正在和冥煌騎士們交手。

雖然故事內說到事情非常嚴重，但實際的戰鬥中出現的敵人和以往的沒有太大的分別（想極都唔明為何魔界生物中會有人類，最誇張的是他們連軍團也懂得使用！），攻略方法亦和上關差不多。本關一開始自軍主城已被約十隊的敵人包圍，除了死守外別無他法。敵人的主力是集結在教示之地蘇哥路附近的軍團，將之擊潰後就可以直闖神殿內。當玩者解放了教示之地蘇哥路後，冥煌騎士理查和波魯多榮會出來阻住玩者的去路，幸好這時勇者狄斯甸和謝洛比亞魔獸軍團團長喬拔（ギルバルド）出現替玩者解圍，方可以繼續前進。今關的頭目闇之眷屬狄卡拉比亞（デカラビア）是魔界的上級生物牛頭怪（サテュロス），實力一般，你可以當牠是一隻懂得出魔法的食人魔來對付。

主角成功破壞了通往魔界的通道後，冥煌騎士們知道自己的計劃已經失敗，於是決定暫時撤退，勇者狄斯甸和他們交手之後，對於冥煌騎士的實力之高驚訝不已……

（戰後探索時如果在夜晚派鮑魯到巴莎之神殿，可以拿到寶物「漆黒のローブ」。）



◆莎拉甸告訴主角那封印很可能是傳說中的CHAOS GATE。

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 孤村故利美霞(グレミハ)	273	45	
2 莎路美(サルミ)	82	47	
3 莎里哈特(サレハルト)	242	33	
4 路謝夫(ルジェフ)	109	10	
5 比狄古拉(ビテグラ)之村	188	67	商店
6 古東加魯(クドイムカル)	197	62	
7 教示之地蘇哥路(ソコル)	259	37	魔女
8 契約之地巴莎(バーサ)神殿	79	50	

敵人組成

a	女魔導士lv23x1巨亞龍lv22x1食人魔lv22x1
b	馴龍師lv23x1扎哈lv22x1鬼怪lv22x2
c	烏鴉人lv23x1石化雞lv22x1小魔怪lv22x2
d	黑騎士lv22x1食人魔lv25x2
e	百人長lv23x1士兵x4
f	烏鴉人lv23x1烏鴉人lv22x2小魔怪lv22x2
g	烏鴉人lv23x1鷲頭獅lv22x1小魔怪lv22x2
h	馴龍師lv24x1閃光銅龍lv21x1鬼怪lv22x2
i	黑騎士lv24x1鷲頭獅lv22x1小魔怪lv22x2
j	魔導士lv23x1喪屍lv22x2骷髏妖lv22x2
k	禿鷹人lv24x1禿鷹人lv22x2小精靈lv22x2
l	馴獸師lv23x1巴哈姆lv22x1石巨人lv22x1
m	忍者頭目lv23x1鬼怪lv22x2小魔怪lv22x2
boss	牛頭怪lv25x1鬼怪lv22x4

最終章 第28話 進軍——喬魯治(ギュールズ)丘陵

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 君特哈(グンダハール)關門	83	50	
2 修魔之地皮里莊(ベレゾボ)	215	34	魔女
3 農產之地哥古艾夫(コルグエフ)	215	40	
4 僻村美謝路(メゼニ)	61	29	
5 古拉史林(クラシノ)	48	69	
6 阿姆得瑪(アムデルマ)	31	87	商店
7 比利奇加(ペルギガ)城塞	87	82	
8 惱比坡特(ノービポルト)	261	64	
9 武至(ムジ)之村	182	71	
10 堅城夜車路(エッツェル)	95	50	

返回王都後冥煌騎士理查正在和他家族的忠臣達姆士討論今後的策略，突然巴拉秩魯士國國王布洛吉斯和他的部下出現，將他們脅持，理查驚覺他的部下竟然是魔界生物！



◆今次冥煌騎士們成為了受迫害的一方。

另一方面，波魯多榮在王座處被自己的同僚襲擊，這時候理查和達姆士趕到，對他說這些人已被魔界的邪惡波動所感染，失卻了人性。而其起因好像和王子亞武列斯有關……

革命軍得到了東方教會的支持，實力已超越了中央軍，但革命軍仍然希望能夠和中央和解，避免戰爭。可惜中央軍對此沒有答覆，看來和中央決戰之時已到，而成為了將軍的主角則會是今次戰爭的主力。

前往中央部的唯一通道喬魯治丘陵地帶因為被光焰十字軍佔領了的關係，主角們首先要奪回這處，確保進路。這關的敵人絕大部分都集中在地圖上方，即是在前往敵軍主城的最短路徑上。一開始玩者首先要消滅三隊從南方攻過來的神殿騎士，接着橫渡西面的橋，前往惱比坡特。當玩者的部隊到達所示的位置時，敵人的六隊伏兵就會出現，玩者要有長期戰的準備（如要帶備回復疲勞度的寶物）。打敗這裏的敵人後對方主城就在眼前了。

派主角前往古拉史林解放會遇到狄斯甸和喬拔，他們的部隊剛剛被敵人偷襲，喬拔認為事件並不尋常，革命軍內部一定有內鬼向中央軍通風報信，剛巧革命軍和積比古失去了聯絡，極有可能……如果玩者在之前的費特域處決事件中選擇了「我做不到」，而玩者的人民支持度又是偏高的話，他們就會加入玩者的隊伍之中（選「ありがとうございます」）。


◆謝洛比亞五勇者集合！

敵人組成

a	神殿騎士lv25x1盔甲戰士lv23x1女獵人lv23x3
b	神殿騎士lv25x1神殿騎士lv23x2女聖騎士lv23x2
c	神殿騎士lv25x1巴哈姆lv23x1白金龍lv23x1
d	神殿騎士lv24x1馴龍師lv23x2魔法師lv23x2
e	女聖騎士lv24x1鷹頭獅lv23x1鷲頭獅lv23x1
f	烏鴉人lv24x1石化雞lv23x1鷲頭獅lv23x1
g	禿鷹人lv24x1禿鷹人lv23x2烏鴉人lv23x2
h	禿鷹人lv24x1巨武龍lv23x2
i	禿鷹人lv24x1烏鴉人lv23x2女獵人lv23x2
j	女魔導士lv26x1女魔法師lv24x2女魔法師lv23x2
k	黑騎士lv24x1巨亞龍lv23x2
l	劍客lv24x1有翼人lv23x2禿鷹人lv23x2
m	神殿騎士lv25x1女魔導士lv23x2女巫lv23x2
n	神殿騎士lv25x1盔甲戰士lv23x2牧師lv23x2
boss	神殿騎士lv25x1盔甲戰士lv23x2女聖騎士lv23x2



第29話 背叛(裏切り)——外防地農路斯(ロムルス)

隱藏財寶

A イービルスピア
B 誓約の聖布
C ミスティコート
D ダウジングロッド

野生生物

岩場	巴魯達巨人
岩場	石化雞
荒地	鷲頭獅

喬魯治丘陵地帶已經完全由革命軍所控制，主角可以無後顧之憂地朝中央出發。在中部地區的第一個攻略目標，是由古代的藍之民所興建的農路斯要塞。這要塞以難攻不下而著名，事實上當年開關王之所以可以攻下這裏，並不是因為他有超凡的戰術，只是藍之民畏懼開關王的究極之力，自己放棄要塞而已，故此歷史上農路斯要塞並未真正被攻陷過，玩者能否成為攻陷這要塞的第一人？

這關地圖雖細，但敵人數目眾多，加上敵人早已將自軍主城包圍着，戰況極為不利。玩者一開始就應乘敵人仍未阻塞着出口前派主力部隊攻下羅李城，並以此為據點應付來犯的敵人。但記得要留足夠人馬守着主城，因為同時會有三隊飛行部隊分別從北面和西面飛過來。接着用各個擊落戰術解放各個據點，最後所有部隊在要塞外集合，以車輪戰方式進攻敵人主城。

本關的頭目果然不出所料是南部之虎積比古，他因為不滿革命軍的方針，和知道國王和王子得到了究極之力，於是背叛了革命軍，還狡辯自己只是為了將國家從洛狄斯獨立出來，主角當然不會信他這一套。積比古的隊中有兩名聖騎士在前排，雖然他們的攻擊力很高，但玩者不要嘗試從後攻擊他，因為聖騎士們在後排是可以使用回復魔法的。

◆積比古終於死在自己的野心手上。

◆為何中央軍中會有魔界生物？

敵人組成

a	禿鷹人lv25x1有翼人lv24x2鷹頭獅lv24x1
b	禿鷹人lv25x1鷲頭獅lv24x1鷹頭獅lv24x1
c	劍客lv25x1鬼怪lv25x2忍者lv24x2
d	女聖騎士lv26x1女聖騎士lv24x2魔法戰士lv24x2
e	聖騎士lv25x1魔法戰士lv24x2白金龍lv24x1
f	盔甲戰士lv27x1方陣戰士lv24x2箭手lv24x2
g	聖騎士lv25x1鬼怪lv25x2小魔怪lv25x2
h	禿鷹人lv26x1禿鷹人lv24x2小精靈lv24x2
i	劍客lv25x1忍者v24x2劍術家lv14x2
j	女魔導士lv25x1鬼怪lv25x2箭手lv24x2
k	馴獸師lv25x1鷹頭獅lv24x1鷲頭獅lv24x1
l	妖術士lv25x1女巫lv25x2女巫lv24x2
m	馴龍師lv25x1閃光銅龍lv24x1紅龍lv24x1
n	女獵人lv25x1鬼怪lv25x2小魔怪lv25x2
boss	魔法騎士lv27x1聖騎士lv24x2女魔法師lv24x2

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 樂比尼(ロビニ)	249	44	商店
2 羅李(ノーレ)	85	80	
3 荒遊之地必路是(ビルシ)	157	11	
4 奧多漆(オトシャツ)	141	11	魔女
5 紀律之地木留(ムラウ)	43	72	
6 悉尼(シーニ)之町	70	17	
7 農路斯(ロムルス)要塞	112	89	

將積比古擊敗後，接着就要進行要塞內部的攻城戰！

第30話 王家之血——農路斯(ロムルス)要塞內部

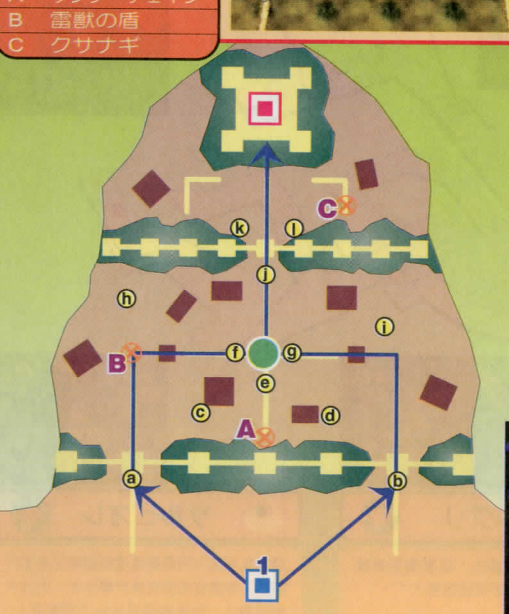
據點情報

1 革命軍臨時本據地
2 中央大演習場
3 農路斯要塞

隱藏財寶

A サンダーチェイン
B 雷獣の盾
C クサナギ

◆城內守衛深嚴。



敵人組成

a	聖騎士lv26x1狂戰士lv25x2騎士lv25x1
b	聖騎士lv26x1騎士lv25x2女巫lv25x2
c	牛頭怪lv26x1鬼怪lv25x2小魔怪lv25x2
d	女魔導士lv26x1鬼怪lv26x2箭手lv25x2
e	牛頭怪lv26x1食人魔lv25x2
f	牛頭怪lv27x1食人魔lv27x1小魔怪lv29x2
g	牛頭怪lv26x1小魔怪lv25x3
h	魔導士lv26x1喪屍lv25x2骷髏妖lv25x2
l	女獵人lv26x1小魔怪lv25x2鬼怪lv26x2
j	黑騎士lv25x1食人魔lv28x1食人魔lv27x1
k	聖騎士lv26x1鬼怪lv26x2小魔怪lv26x2
l	妖術士lv26x1骷髏妖lv25x2石巨人lv25x1
boss	黑暗王子lv27x1鬼怪lv25x2牛頭怪lv25x2

今關的攻城戰和平時在野外的戰鬥有少許不同。首先，因為是在要塞的內部的關係，玩者不可以派軍團出戰(所有軍團會在戰鬥前自動解散)，其次，要塞的內外計有兩幅城牆保護，除了飛行部隊可以越過城牆外，所有部隊都要經過城門才能進入。城門設有耐久度，侵入前玩者需要先派部隊將城門破壞掉。另外，城內除了一個可供回復體力和疲勞的小據點外就沒有其他據點。隊員和寶物的交換只能在自軍的主據點進行。最後，攻城戰是設有時間限制的，若玩者不能在限時內完成這關則會當輸。

要塞外部的兩道城門是由聖騎士守衛着的，消滅他們進入城內後，就會遇到這關的「主菜」——以牛頭怪為首，各式各樣的魔界和不死生物。激戰會在城門附近展開，由於沒有據點可供回復的關係(中央的小據點是「遠水」，不能救「近火」)，記得帶備足夠的回復藥物行進。越過第二道城牆後，頭目黑暗王子亞武列斯就在眼前。和他第一次作戰時只有他自己一個人，擊倒他一次後，他會召喚出4隻魔界生物助陣。這時候玩者必須當心他的暗黑召喚魔法攻擊，如果玩者的暗黑防禦力低，每一隻召喚獸可以扣去50多點HP！若不幸地所有召喚獸都向同一個目標攻擊的話，那隊員則必死無疑了，所以玩者要帶備「再生之祭壇」以防萬一。至於王子本身的攻略法和以往一樣，都是一招「集中攻擊指揮官」，另外玩者也可以「以其人之道還自其人之身」，用召喚魔法回敬他。

一場苦戰之後，主角終於都將亞武列斯擊倒了。戰後玩者要作出決擇：到底應該乘着勝利的氣勢，一口氣攻入西面的王都，抑或是為民眾着想，向北面進發並救出受邪惡波動威脅的中部人民？兩者中玩者只能選一個……

◆亞武列斯使出絕技暗黑召喚魔法攻擊。

TEXT BY神皇

PS 製造商：SCEI　售價：358港元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
ACT/1P/MEM/對應Pocket Station/Dual Shock專用



204隻馬騮你捉完未呀？！

きんだい
7-3 からくりキャッスル

全部猴子數目：20隻
過關要求：捉拿SPECTOR
SPECTOR COIN：4個

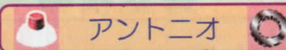


サルルージュ

身處城堡的頂樓部份，不會使用武器攻擊，由於頂部的移動範圍有限，因此只需鎖定便能輕易捕捉牠。



アントニオ

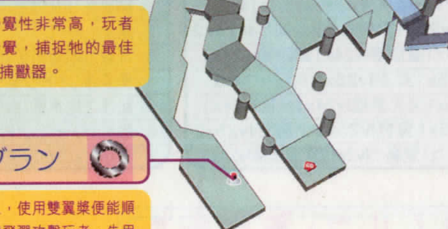


牠手持機關槍而且警覺性非常高，玩者未接近牠時便已被發覺，捕捉牠的最佳方法是在跳躍中使用捕獸器。



サルブラン

位於起點左邊的懸崖上，使用雙翼槳便能順利到達。牠會發射追蹤飛彈攻擊玩者，先用激光劍將牠擊倒，然後才用捕獸器捉牠。





SPECTOR COIN

位於城堡後方的獨立懸崖上，先在城堡頂樓使用雙翼槳跳下來，找尋安全的地方降落，然後便能輕易取得。



サルノワール

身處城堡後方的空地上，玩者可使用雙翼槳降落抵達，牠不會使用武器但玩者需要追捕牠。





サルブルー

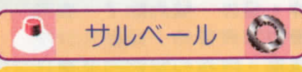
位於一個六角型的發光物體內，玩者必需待取得力量拳套後才能捕捉牠。



サルローズ

身處在屋頂的吊燈上，只需在樓梯旁邊的位置使用雙翼槳便能登上，雖然牠手持激光槍，但由於牠的移動範圍有限，所以很輕易便可捕捉牠。



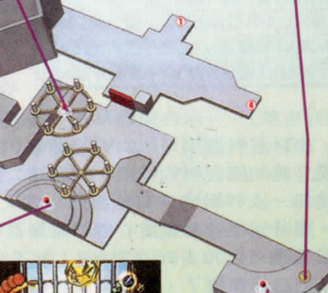


サルベール

登上兩個石台後便能看見手持激光槍的牠，牠的戰鬥意識不是很高，所以甚少攻擊玩者，亦因如此捕捉牠便極為容易。

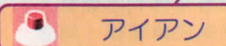
SPECTOR COIN











アイアン

坐在房間內的皇椅上，由於有梯級阻礙的關係，確實很難在不被發現的情況下接近牠。牠會使用機關槍攻擊玩者，只需小心避開便不難捕捉牠。

サルジヨーヌ

越過兩頂吊燈後再往前行便能到達牠身處的房間，玩者只需靜靜地爬近手持機關槍的牠便能輕易捕捉牠。

サルセピア

身處水池盡頭的通道上游泳，若被牠發現牠便會沿通道逃走，因此玩者最好敏捷地在水池內接近並捕捉牠，否則給牠逃走的話便很麻煩。

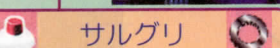


CAUTION

在這裏有兩塊只會左右移動的木台，而木台上方則有一排會前後移動的利刺，玩者要一邊避開利刺，一邊借助木台前進。



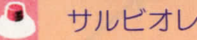




サルグリ

牠會在水池內游來游去，玩者要游近牠並使用捕網發射器才可捕捉牠。





サルビオレ

經過在水池中的通道後便能到達牠身處的房間，牠會使用激光槍攻擊玩者，但由於場地細小，因此要捕捉牠也不是難事。

ニンロク
牠會使用激光槍攻擊玩者，但最麻煩的是若被牠發現的話牠會經過齒輪逃走，要捉牠便很浪費時間。

SPECTOR COIN
位於房間中央的石柱上，玩者必需先開啟機關令齒輪移動，然後踏在齒輪上前進便能到達。

フライ
位於房間中央的巨柱上，牠的警覺性不高，玩者只需在A點向前跳躍，然後在空中使用雙翼槳便能到達。

CAUTION
開啟這個機關後，便可以令城堡頂部的木門打開與BOSS戰鬥。

ムサシ
當牠發現玩者時會由平台跳落水中逃走，玩者可站在水池旁邊等待牠上岸時捕捉或在水池中使用捕網發射器捉牠。

ドボルサール
位於大鐘上方的獨立平台上，牠會使用激光槍攻擊玩者，但由於牠只能在範圍有限的平台上移動，因此要捕捉牠也不是難事。

ペルラ
身處兩個大鐘的前方，雖然牠不會使用武器，但卻會敲響大鐘呼召數隻蝙蝠攻擊玩者，只需先將蝙蝠擊倒便能輕易捕捉牠。

サードニックス
牠會在一個擁有斷頭台的平台上徘徊，玩者只需待牠經過時立即使用捕獸器便可以輕易捕捉牠。

SPECTOR COIN
位於一個獨立的彈弓台上，當玩者差不多滑完兩條斜路時立即使用二段跳躍和雙翼槳便應可順利取得。

BOSS
當玩者進入城堡頂樓的房間後，便會與BOSS展開戰鬥。它是一個右手握着巨斧、左手持盾和身穿戰甲的機械人，而玩者與它戰鬥的場地是一個圓形的平台，房間的天花會有三部能夠放電的機器。戰鬥開始後，它會站在平台中央高舉雙手充電（玩者會看見它全身有電流在走動），然後便會追住玩者，此時玩者可向順時針或逆時針方向逃走，若碰到它的身體便會受傷，另外亦要小心別從平台上跌落深淵，當過了一段時間後，它會再次高舉雙手充電，此時它的身體會閃着紅光，然後它便會揮出斧頭轟向地面攻擊玩者，必需遠離它才可避過。在它作出攻擊後的同時電流亦會隨之消失，此時亦是它最脆弱的時候，玩者可使用彈叉向它作出射擊，如是者經過5次後便能擊敗它。

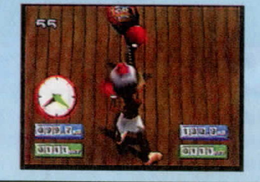
サタディ
身處在第二條斜路的上方，雖然牠手持激光槍，但當玩者接近牠時牠只會呆站一旁，因此很容易地便能捕捉牠。

CAUTION
必需先將這個身穿戰甲的敵人擊倒後才可開啟通往6號地區的門，玩者需要引誘牠移動，然後待牠轉身時攻擊牠的背部才可擊倒牠。

オーガスト
踏上昇降台後，使用二段跳躍和雙翼槳便能到達牠身處的房間，牠會使用機關槍攻擊玩者，先使用激光劍將牠擊倒後才去捕捉是最佳的方法。

三種模式

PRACTICE MODE
它會計算玩者在1分鐘的時間內，打中目標的次數和攻擊力的數值，從而玩者便可理解攻擊方式與攻擊力的關係，好讓玩者能更有效地擊倒對手。



VS MODE
供玩者和朋友進行對戰的模式，內裏有一個名為ONEPOINT ADVISE的示範，它會教授玩者4種攻擊的秘訣，絕對是各位初玩朋友的必讀課程。



CHAMPION MODE
以擊倒所有對手奪取冠軍為目標的錦標賽模式，玩者可從5隻猴子裏選擇其中一隻參賽，然後要連續擊敗5位對手方能登上冠軍寶座，若被K.O.三次或在三個回合完結時體力比對方少的話便表示輸了。



MINI GAME 2

SPECTER BOXING
當玩者取得20個SPECTOR COIN後便能開啟這隻遊戲來玩。這是一隻拳擊遊戲，玩者可控制樣貌各有不同的猴子作賽，玩法方面兩枝ANALOG桿分別代表左右手，推前是普通攻擊，先拉後再推前是重攻擊，而拉後時再兜半圓推前則是勾拳。



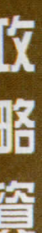


攻略資訊港
げんだい
8-1 マチノシティ
全部猴子數目：13隻
過關要求數目：8隻
SPECTOR COIN：3個
ハチロウ
登上三條木柱後便能到達牠身處的房間，牠會站在房間內的拳擊擂台上，玩者只需待在台上等候便不難捕捉沒有武器的牠。
エルフ
身處一個鐵籠之內，玩者必需使用搖控車將牠從內裏趕出來，待牠走出鐵籠後便使用捕獸器捉牠。
セプテン
身處於空中的一條管道上，當被發現時牠會使用機關槍攻擊玩者，小心在捕捉牠時別從管道上掉落。
SPECTOR COIN
位於瀑布旁邊的空地上，玩者要沿著水流游泳，在附近的地方上岸後便能取得。
マンソン
牠會呆呆的坐在木椅上，加上不會使用武器，所以當發現玩者時只會四處亂走，先使用激光劍將牠擊倒便能捕捉牠。
サルストイ
處身於密封的鐵籠之內，只有兩個細小的出入口，玩者要利用搖控車將牠從內迫出才可捕捉牠。
SPECTOR COIN
位於鐵籠內一條細小的通道上，玩者並不能直接進入，必需駕駛搖控車進內取得，要小心搖控車在行走時會跌出道路。
サピロス
當發現玩者時，手持機關槍的牠會不斷沿通道逃走，玩者最好盡快捕捉牠，否則便會很麻煩。
ブロンソン
身處懸掛在屋頂的鐵網上，玩者要先解開機關才可到達，雖然牠會使用機關槍攻擊，但只要小心便不難捕捉牠。
オマー
ピタゴサル
當手持激光槍的牠們發現玩者時，都會跳入水中逃走，玩者要使用捕網發射器將牠們捕捉。
エンネア
バーイン
一隻會在水池中游泳，而另一隻則處於SPECTOR COIN下的鐵籠內，相信玩者要捕捉牠們應不是難事。
シド
手持激光槍的牠身處於水池旁邊的高台上，玩者要先在二段跳躍中使用雙翼槳登上平台，然後再以同樣的方法便能到達牠身處的地方。
SPECTOR COIN
位於一個頗高的鐵籠上，玩者要先跳上滾動中的圓桶，然後再在二段跳躍中使用雙翼槳便能登上。
オコゼ
身處在斜路盡頭的平台上，若玩者使用雙翼槳的話便能安全到達，在有限的範圍內要捕捉手持激光槍的牠實不是難事。
捉猴呀！
OFFICIAL PRODUCT

8-2 サルテックファクトリー

全部猴子數目：10隻
過關要求數目：7隻
SPECTOR COIN：2個






オルパス

身處於一幅鐵製牆壁的後面，玩者必需待取得力量拳套之後才可將它擊破。

ピポクラテス

身處通道上方的鐵網上，牠會使用機關槍攻擊，玩者必需解開機關，然後乘搭大圓管才能登上牠身處的地方。

サルベージコ

身處在房間中近輸送帶的一個細小高台上，玩者要靠不斷登上輸送帶才可到達牠身處的位置，當玩者到達時牠只會呆立一旁。





カイ

駕駛着機械人的牠身處在房間中央頂部的大平台上，玩者攻擊它背部的引擎5次便可將它擊毀。



ナルレオサルレー

處於一間被鐵網阻隔着的房間內，玩者要放搖控車進內將牠迫出來後才可捕捉牠。

SPECTOR COIN

位於窄身大圓管的頂部位置，先解開機關走進大圓管內，待上昇至頂點時再使用二段跳躍便能到達。

全部猴子數目：12隻
過關要求：捉拿SPECTOR
SPECTOR COIN：2個

カーメス

身處於入口左邊的地方，當牠發現玩者時會使用激光槍攻擊，由於牠的逃走速度不高，所以要捕捉牠並不是一件難事。

ノーベサル

身處在接近泳池的房間內，當被發現時牠會發射追蹤飛彈攻擊玩者，在跳躍中使用捕獸器是捉牠的最佳方法。

ノーベン

位於一個六角型的發光物體內，玩者必需待取得力量拳套後才能捕捉牠。

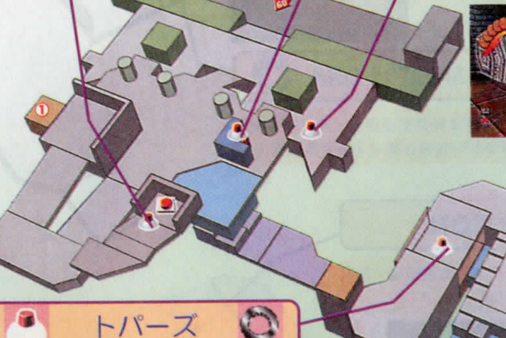
8-3 スカイTVタワー

エマニエル

牠會在原野上四處遊走，被牠發現時會使用激光槍攻擊玩者，但牠的逃走速度不高，所以不難將牠捕捉。

ノビーノ

玩者要使用坦克車的大砲才可擊破牠身處的木箱，因為牠的警覺性不高，故使用敏捷的動作接近牠便能輕易捕捉。



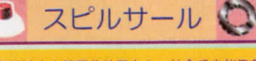
トパーズ

牠會在天花板上攀爬，玩者只需使用彈叉攻擊牠，牠便會跌在地上，然後就可以使用捕獸器捉牠。









スピルサール

身處於被大木箱圍住的平台上，牠會乘坐能發射飛彈的砲台攻擊玩者，只需一邊前後移動，一邊使用坦克車的大砲攻擊便能輕易擊毀它。




SPECTOR COIN

位於一個獨立的大木箱內，玩者要利用坦克車的大砲將它擊破，然後便能輕易取得。



SPECTOR COIN

位於綠色水管之上，玩者要先乘坐橡皮艇到達紅色水管之下，然後使用雙翼槳登上，再沿綠色水管前進便能取得。



エテガー

身處在水池邊的平台上，由於水中會有敵人攻擊，因此使用橡皮艇便能避開牠們而且可以安全抵達。



置身於控制室，玩者必需先將爬在鐵枝的兩隻猴子捕捉，然後再用彈叉攻擊牠的房間外牆便能看見牠身處的地方。

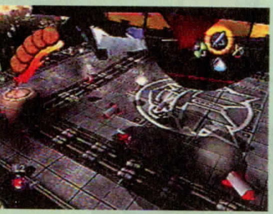
牠們會在牆上的鐵枝攀爬，玩者要控制昇降台的高低，再看準時機用捕獸器捕捉牠們。

身處大風扇前方的鐵板上，玩者必需先關掉風扇的開關才可到達，牠沒有武器而且不會逃走，因此很容易便能捉住牠。

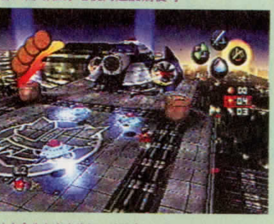
BOSS

當玩者抵達電視台的天台時，便會遇上這版的BOSS，它是一架巨大的飛行物體，兩邊都有一把巨大的「風扇」，經常都會吹起強風阻礙玩者接近。它有4種攻擊模式，至於弱點則是機身中央下方的綠色位置(每當它攻擊後便會露出)，玩者可選擇使用彈叉發射飛彈作出遠距離攻擊，或上前使用激光劍作近距離攻擊。

1) 它會在空中徘徊，然後放出飛彈攻擊，玩者只需不斷繞圈逃走便可輕易避過。



2) 當它降落在天台時會放出數隻小飛碟攻擊，玩者只需站在原地使用迴旋劍便可。



3) 會放出一排橫向火焰攻擊玩者，看準時間並使用二段跳躍便能避開。



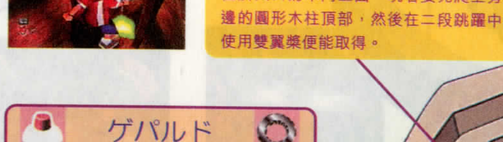
4) 它會先在空中徘徊，然後會投擲出一個大炸彈在天台上，由於爆炸力大因此應盡量遠離它。



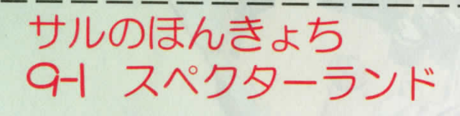
サルのほんきょち
9-1 スペクターランド

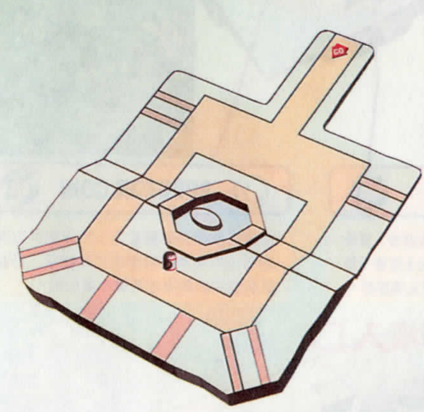
全部猴子數目：24隻
過關要求：捉拿SPECTOR
SPECTOR COIN：10個





位於入口的木門上面，玩者要先爬上旁邊的圓形木柱頂部，然後在二段跳躍中使用雙翼藥便能取得。





ウエスタンランド

ゲパルド

身處在日常用品店的簷篷上，使用雙翼藥便能抵達，牠不會使用武器攻擊玩者，但牠會跳落地面逃走。

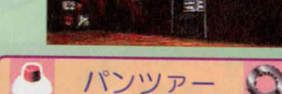


ハイスピービコースター

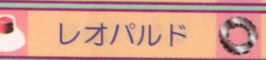


身處在山洞內的一個房間中，當被發現時牠會使用激光槍攻擊玩者，但由於牠的警覺性不太高，因此只需靜靜地爬近便能捕捉牠。

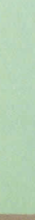








身處一間有三個窗口的酒店內，當手持機關槍的牠們出現時要用彈叉攻擊，接著牠們便會從窗口掉落地上，這時玩者便可捕捉牠。



おばけやしき

ディッセン

手持激光槍的牠會在兩道大鐵閘的中間徘徊，玩者要通過另一個入口到達鐵閘的上方才可抵達牠的位置。

SPECTOR COIN

位於石台的上方，由於位置很高，因此玩者必需要在二段跳躍中再使用雙翼藥才可將金幣取到手。

ウキキチJR.

サルキチJR.

マンキチJR.

牠們會藏身於棺材內，當牠們從內裏走出時會有幽靈飛出來攻擊玩者，要一邊消滅幽靈一邊捕捉猴子。

スペクターサーカス

CAUTION

玩者要由左至右不斷向上前進，途中會遇到很多彈台，當被彈上空中時應立即使用雙翼藥令降落的時間減慢，好讓能更容易掌握落點。

CAUTION

玩者在前進的途中會遇到一些看似氣球的敵人，當牠們碰到玩者時便會爆炸，應看準時機待牠接近時使用激光劍攻擊。

CAUTION

到達籠頂時便會與馬戲團團長決戰，他會站在大氣球上移動及攻擊玩者，只需使用彈叉攻擊便能輕易收拾他。

CAUTION

在籠內時他會先伏在地上，然後以身體撞擊玩者，應在他伏地時用彈叉攻擊，之後立即逃走，很快便可擊倒他。

スペクター城への道

マグナム

身處右邊的高地上，牠的警覺性很強，當發現玩者時會使用機關槍攻擊，而且更會不斷逃走，先使用激光劍擊倒牠後才去捕捉吧。

SPECTOR COIN

位於場地中央的圓柱上，玩者要從對面的高地向金幣方向作出二段跳躍，而且更要使用雙翼藥才可登上圓柱頂。

スペクター城入口

ガガーリ

アームストロング

牠們分別位於入口的左右兩邊，會乘坐飛碟攻擊玩者，只需使用激光劍或彈叉擊中兩次便能破壞它。

SPECTOR COIN

位於入口右邊的廣場空地上，只要到達那裏並使用雙翼藥便能順利取得。





スペクター城ないぶ
テコルキス
位於入口左邊的六角形立體發光物體內，玩者必需待取得力量拳套後才可捕捉牠。
タッカー
身處一間有桌球台的房間內，玩者必需先利用搖控車解開機關後才能到達牠的房間，由於牠的移動範圍有限所以不難捕捉牠。
ディック
身處房間內的高台上，玩者必需先在另一房間內解開機關，然後再去到牠身處的房間才可登上高台捕捉手持激光槍的牠。
SPECTOR COIN
位於右下方房間的高處，玩者必需先登上昇降器，然後再使用雙翼槳才可到達高台。
バルサー
手持激光槍的牠警覺性很高，從遠處已能發現玩者的蹤跡，幸好牠的移動速度不高，所以捕捉牠的過程也算輕易。
ぐるぐるかいろう
CAUTION
會在通道上前後移動的電牆，玩者需在電牆向前移時跳落下面的平台，然後向前爬行便能避開牆。
CAUTION
玩者需要通過一條細小的路才可到達另一平台，最好先裝備上雙翼槳，在有必要時立即作用二段跳躍和使用雙翼槳。
ピサル
位於巨型猴子像背後的房間，玩者必需先使用彈叉擊毀猴子像頭頂的燈，然後便會出現通道可通往該房間。
SPECTOR COIN
デニー
身處巨型猴子像的右邊石台上，玩者要先打開機關令猴子像的眼睛突出，然後借它為踏足點便能登上牠身處的高台上。
バクスター
手持激光槍的牠身處於一個大鐵籠的裏面，玩者要控制搖控車進內狙牠出來，才可使用捕獸器捉牠。
ケント
身處於道路左邊的獨立平台上，只需在二段跳躍中使用雙翼槳便能順利到達，雖然牠手持激光槍但牠不會作出攻擊。
アンディ
當玩者解開牆邊的機關後，便可開啟牠身處房間的大閘，由於房間的空間細小，因此要捕捉牠便很容易。
SPECTOR COIN
位於房間中央巨型風扇的頂部位置，玩者要先借助牆邊突起的磚塊登上較高的平台，然後再在二段跳躍中使用雙翼槳便可取得。

クライン

身處於圓形平台的中央，當牠發現玩者時會使用激光槍攻擊，先使用激光劍將牠擊倒再捕捉牠是較佳的方法。

くうちゆう庭園

オリバー

身處於入口上方的平台上，玩者必需先繞過一條長路到達A點，再在跳躍中使用雙翼藥才可登上平台。

SPECTOR COIN

カルロス

位於一個獨立的空中平台上，只需在二段跳躍中使用雙翼藥便能到達，在有限的範圍內要捕捉牠相信不是難事。

CAUTION

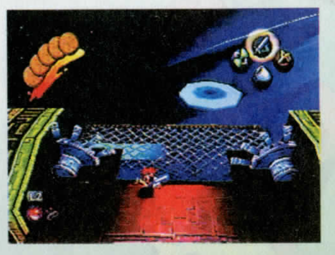
在玩者身處平台的對面有一塊浮台彈過來，要利用左右兩個機關截停它，然後跳上去乘搭它便能到達對岸。

CAUTION

先使用彈叉解開機關，然後便出現三個會伸縮的石台，玩者要踏過它們從而登上高處的平台。

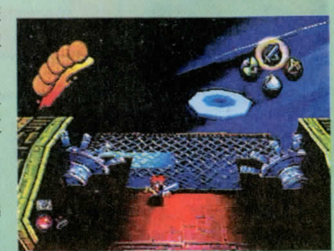


對決！スペクター





當玩者到達房間的頂部時，便會遇上最後BOSS—SPECTOR，在交待完故事後便會展開戰鬥。SPECTOR會駕駛大猩猩機械人（頭部）與玩者作戰，此時會進入戰鬥畫面，在畫面下方會有一枝發射飛彈的大砲，它會左右移動作出攻擊，玩者需要一邊避開飛彈一邊走近大砲，然後使用激光劍攻擊，重覆6次後便能擊敗它。



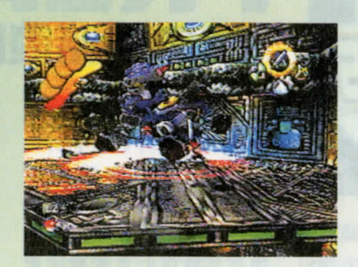
當玩者擊敗大猩猩機械人（頭部）後，它便會與身體進行合體，玩者與它戰鬥的場地是一個半圓形的平台，它位於靠牆的位置而且不能作出移動，它的攻擊模式共分為：

1) 當它的手朝天舉起時，會放出數發飛彈，此時玩者要留意地上的情況，當看見有倒影時便要立即避開，因為這正是飛彈降落的位置。

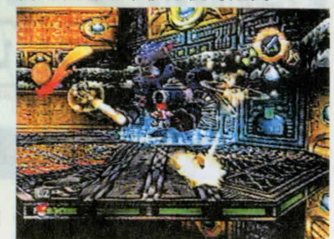


2) 它會以左或右手放出激光攻擊玩者，只需留意它攻擊的方向，然後往相反方向作出移動便能輕易避開。

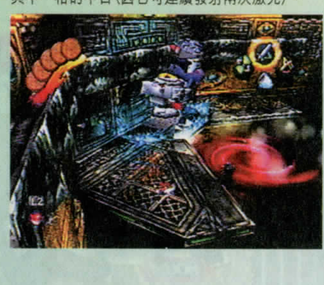
3) 首先它會舉起雙手，然後轟向地面作出地震攻擊，玩者要使用二段跳躍避開。



4) 兩個小型機器會在空中移動，它們會向玩者站立的位置發射激光攻擊，玩者只需在它們攻擊時不作停留地在場地中移動便可避開。

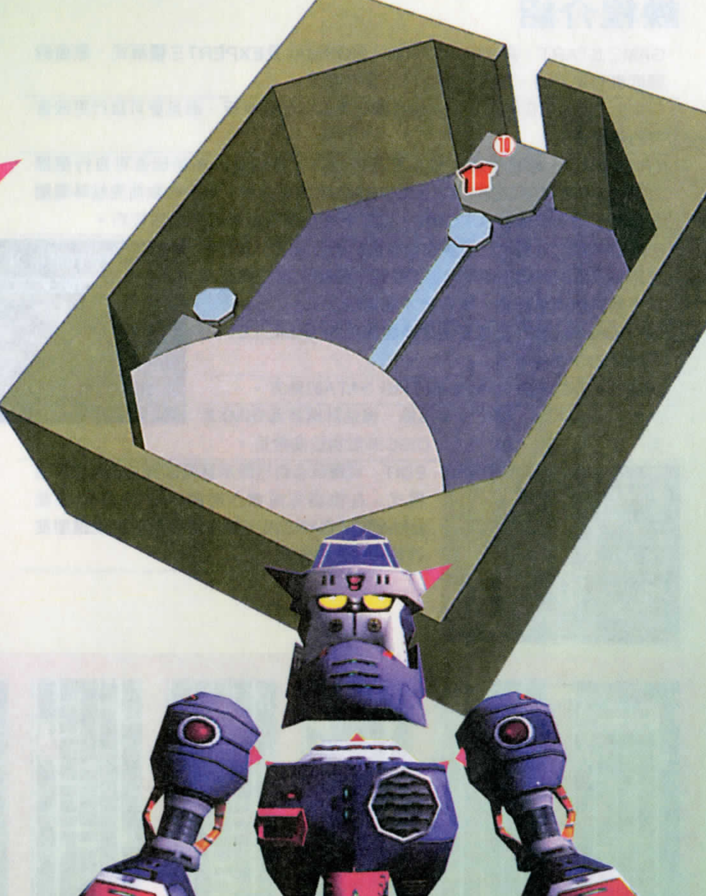


5) 當它的雙手被玩者擊毀後，它便會以口部發射激光攻擊，此激光的威力強大，能擊毀一格戰鬥場地的平台(可分為三格)，在它攻擊前最好待在左右其中一格的平台(因它可連續發射兩次激光)。



每當它作出攻擊後都會露出綠色位置(弱點)，玩者應把握時間利用激光劍或彈叉攻擊該處，只需小心便不難將它打敗。





GALAXY MONKEY

當玩者取得40個SPECTOR COIN後便能夠開啟這遊戲來玩。這是一隻射擊遊戲，玩者要駕駛太空飛碟消滅多種不同的敵人，牠們會從四方八面出來攻擊。這隻迷你遊戲只需使用兩枝ANALOG桿操作，左ANALOG桿是用作控制飛碟的移動，而右ANALOG桿則是發射飛彈攻擊敵人(具有連射功能，而且可作360度的方向攻擊)，這亦是遊戲的特別之處。



遊戲模式

NORMAL PLAY

開始遊戲時玩者要挑戰的是LEVEL 1的版數，每一個LEVEL也有指定數目的敵機，當玩者將牠們全部消滅後便會面對下一個LEVEL的敵人，在遊戲進行途中玩者可取得能將飛彈POWER UP的道具(最多可取兩個)，當玩者持有的機數全滅時便Game Over。



3 MINUTE TIME ATTACK

在3分鐘的時間內，以取得最高分數為目標。當時間完結後，電腦會計算玩者擊毀敵機的數目(不同種類的敵機會取得不同的分數)，再加BOUNS分數(時間完結後玩者餘下的隻數和到達的LEVEL是會計算在內)便是玩者所能取得的總分。



GUITAR FREAKS

家中的結他課程開始

TEXT BY神皇
鳴謝：鬼影子摸不着頭腦千手如來一結他手比達

PS 製造商：KONAMI 售價：358港元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1BLOCKS 1～2P/MEM/對應Dual Shock/對應專用結他型控制器/對應專用捽碟掣



近年來，KONAMI就好像成為了大家的音樂老師一般，繼教授大家彈鋼琴(Beat Mania)和跳舞(Dance Dance Revolution)後，這次更再接再厲，為大家開設了另一個新的課程——結他(Guitar Freaks)，務求令各位的音樂層面更上一層樓。閒話少講，現在就為大家介紹一下課程的內容。

課程介紹

GAME START：共有PRACTICE、NORMAL及EXPERT三種模式，歌曲的難度會有所不同，玩者可隨自己的喜好選擇。

FREE：玩者可在這模式內自由選擇已完成的歌曲來玩，而且更可自行更改音符的顯示方式。

TRAINING：給玩者練習演奏歌曲的地方，特別之處在於玩者可自行選擇FINGER PRACTICE和PICKING PRACTICE來練習，而且在歌曲完結時電腦更會顯示玩者的WEAK POINT，讓玩者能更有效地鍛鍊所需的技巧。

RECORDS：玩者可在這裏查看自己的最佳成績，而且更可將該分數的PASSWORD登記在KONAMI的官方專屬網頁上和其他高手比拼，看看誰才是結他之王。

OPTION：玩者可在這裏更改多種設定如GAME LEVEL和KEY CONFIG等。

MEMORY CARD：SAVE和LOAD DATA的地方。

DISC CHANGE：暫時沒有用途，但估計應該和《BM》系列一樣，可以放入APPEND DISC來增加歌曲數目。



EDIT：可讓玩者自行設定音符排列方式與位置的模式，在樂譜完成創作時將DATA SAVE在MEMORY CARD內，然後帶往街機便能讓朋友們嘗試自己的作品。

彈結他的基本方法



1)R(紅)G(綠)B(藍)分別代表3種顏色的音符，平常按下去並不會扣能源。



2)在音符到達上方的PICKING POINT時，按實該顏色音符的按鈕後再FLIP PICKING掣才算彈中音符。

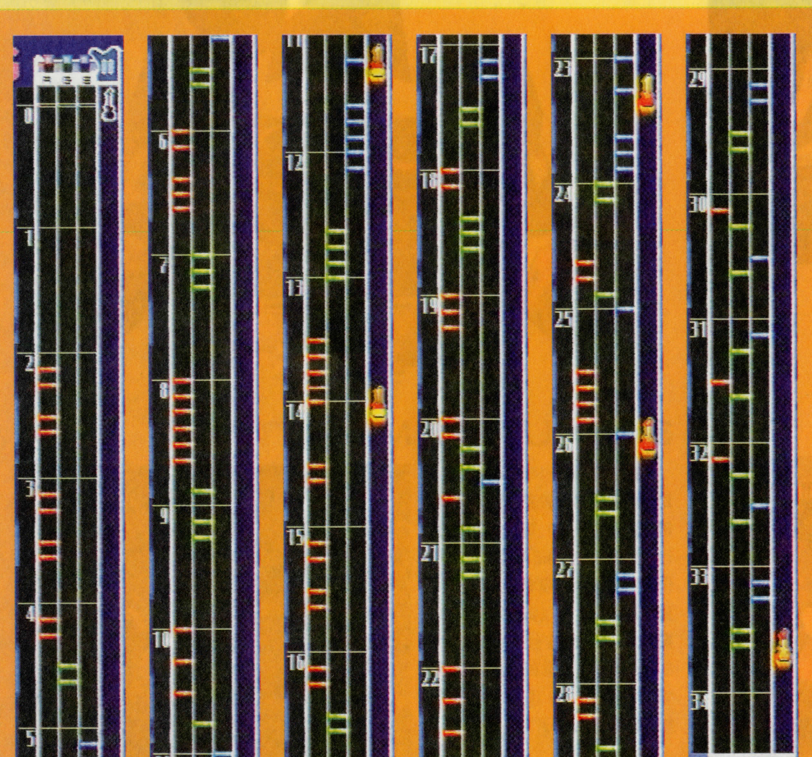


3)另外當玩者看見曲譜右邊有結他型標誌到達PICKING POINT時，便需要豎立結他。

當鋼琴彈亦都得？！



這遊戲除了對應結他型手掣外，更加對應捽碟掣，至於使用方法則有兩種：1)3個白色按鈕分別代表RGB，而捽碟盤則是FLIPPING，玩者需按實按鈕後再轉動捽碟盤才算彈中音符，這算是較接近彈結他的玩法。2)《BM》的簡單版，玩者只需按3個白色按鈕便能同時做出按和彈的動作。這兩種玩法看似十分方便，但當遇上快速的連續音符時，玩者便會十分吃力，不過若大家玩厭了傳統的方法時也可嘗試這種玩法，說不定會重提玩者對這遊戲的興趣呢！



CUTIE PIE

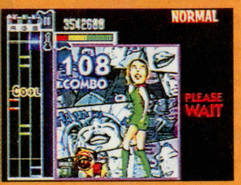
遊戲中最容易彈奏的歌曲，節奏容易掌握而且音符也較簡單，歌曲的速度也十分適中，不快亦不慢，絕對是每位初玩者的必修科目。

彈奏要點

【Bar 10至13】的位置，玩者要開始轉按其他按鈕來演奏歌曲，特別要注意音符的停頓時間，而且要習慣在同一時間FLIPPING及豎立結他。

【Bar 20至23】的位置，音符的節奏依然不變，只需小心留意音符的顏色便絕對不難應付。





THE ENDLESS SUMMER

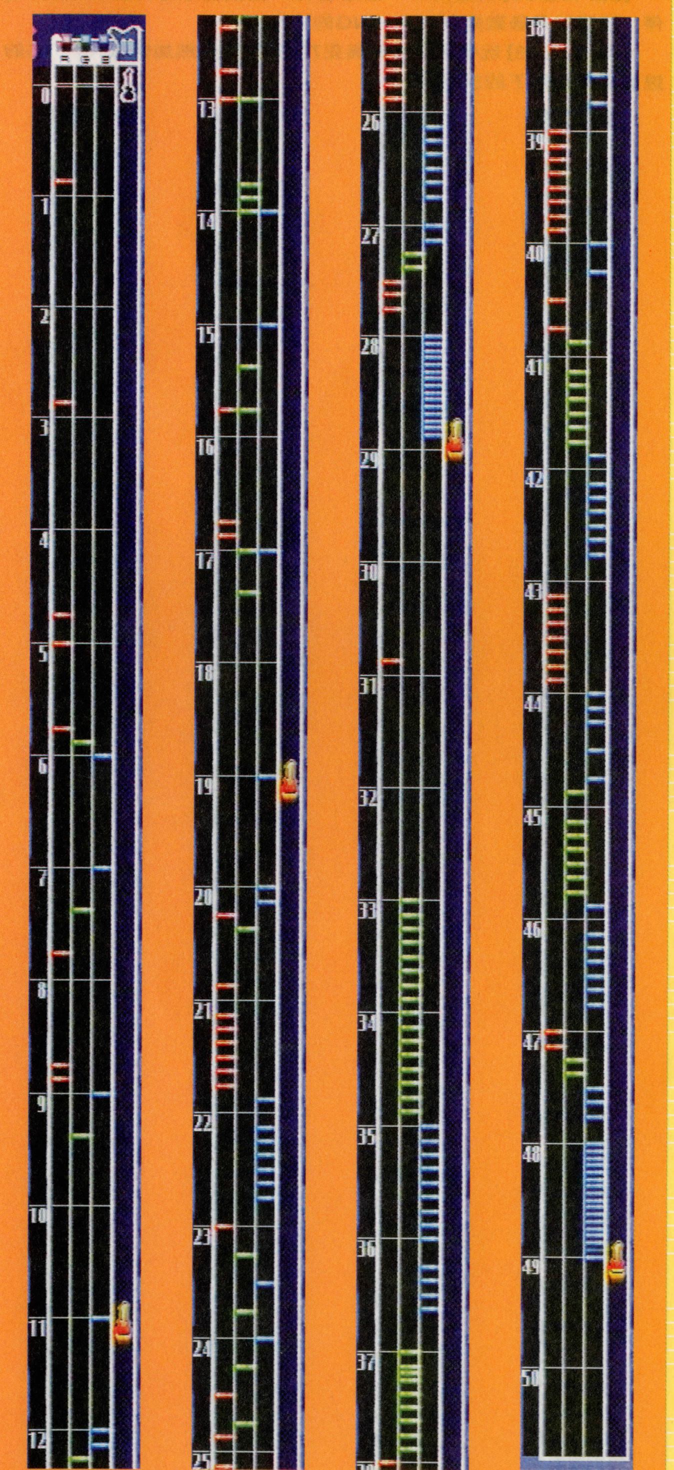
第一首有快速連續音符的歌曲，難度不算太高，擁有濃厚的BLUE SONG味道。節奏以緩慢為主，音符的變化也不甚複雜，是練習基本技巧的上佳之選。



彈奏要點

【Bar21至22】玩者必需以固定的速度FLIPPING，而且更需要中途轉手指按擊，絕對考驗大家的節奏感。

【Bar28】像是沒有空間存在的連續音符，若大家習慣只以單方向FLIPPING的話，相信在彈奏這段音符時會十分吃力，所以各位應該在這裏練習上下FLIPPING的技巧。



JAZZY CAT（EXP.）

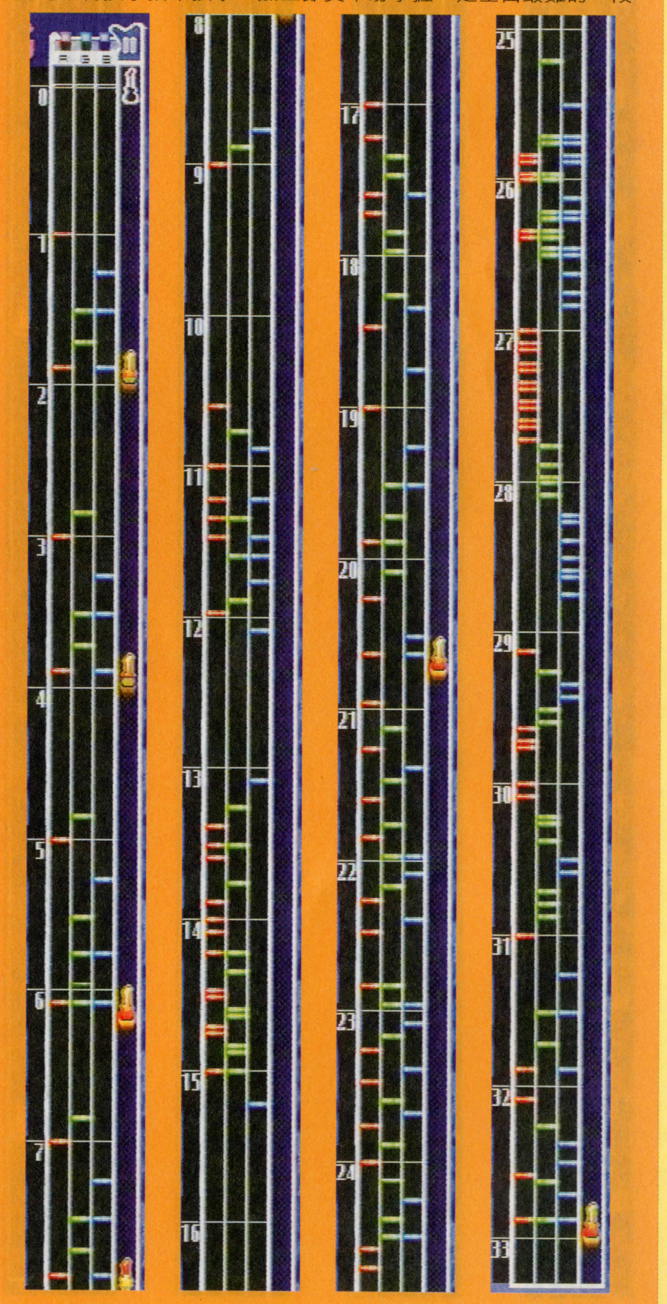
一首速度緩慢的歌曲，但大家千萬不要掉以輕心，因為這首歌曲的節奏十分難掌握，經常都會令玩者摸不着頭腦，要特別小心音符的所在位置。



彈奏要點

【Bar13至14】音符的變化不算複雜，唯獨是節奏比較多變，而且後段更出現數組連續音符，令彈奏時很容易出錯。

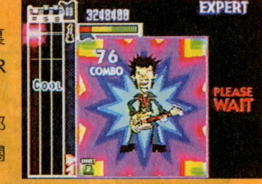
【Bar25至30】在這部份裏經常需要玩者同時連續按兩個音符，另外亦要時常轉換手指來按擊，加上節奏不易掌握，是全曲最難的一段。



HAPPY MAN（EXP.）



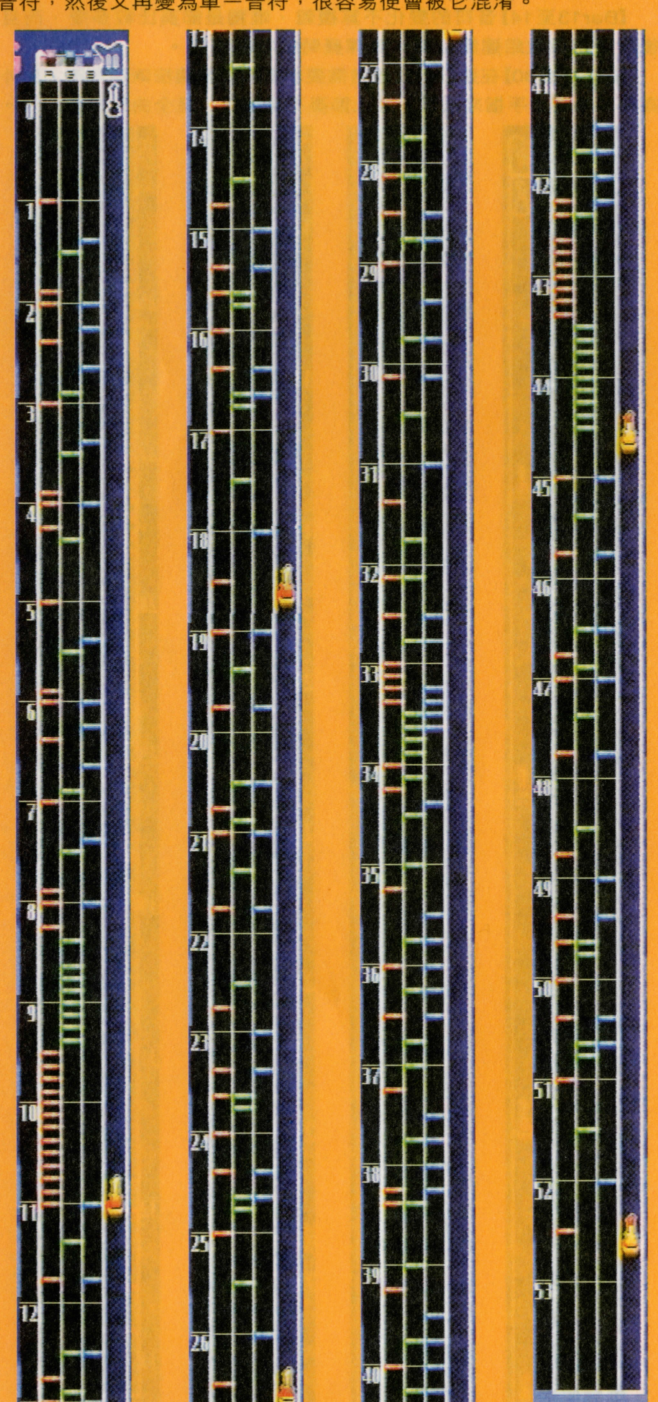
節奏輕快而且帶有強勁的拍子感，再加上歌曲本身給人一種很開心惹笑的感覺，所以在街機時深受大眾愛戴。歌曲難度屬於一般，重覆的部份較多，但玩者亦必需掌握到節奏才可順利完成。



【Bar8至9】這裏的連續音符不算難彈，但要留意由G轉R的部份是沒有中斷的。

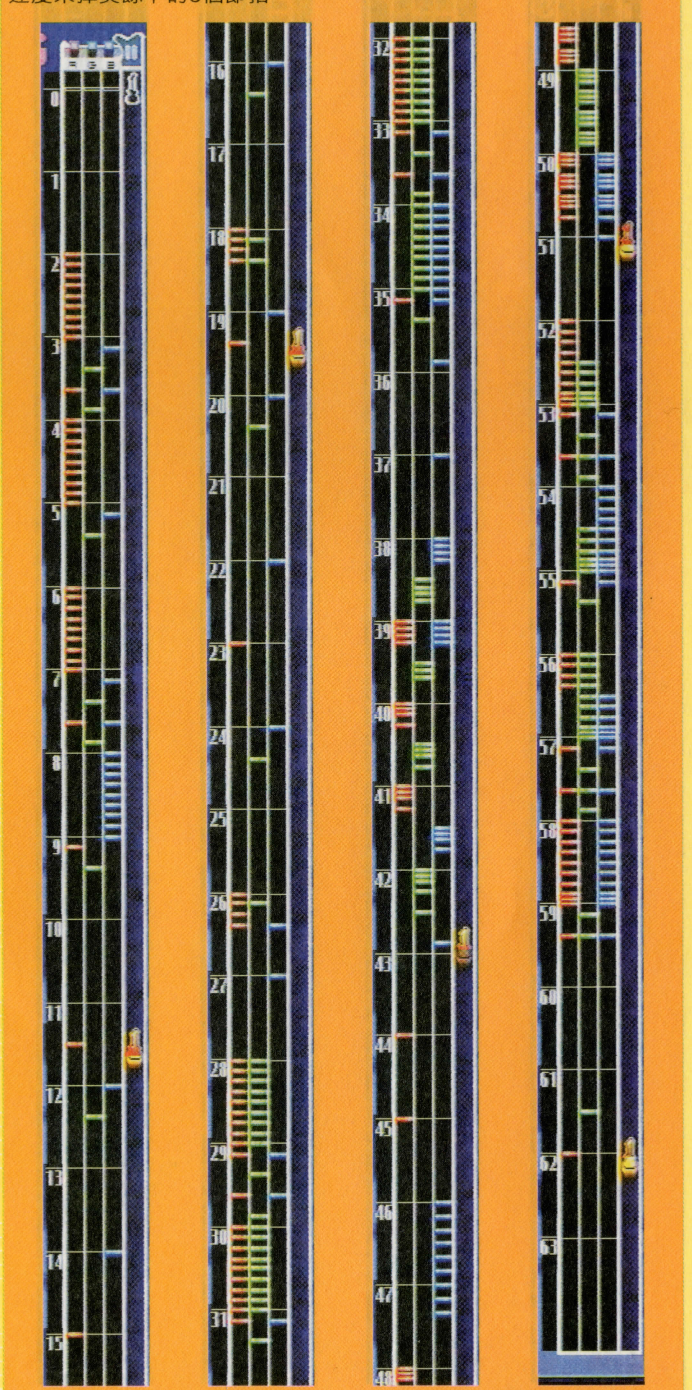
【Bar12至18】要注意R、G、RB的部份，彈奏這幾個音符時，因節奏頗快的關係，往往最後的RB音符會難以按到。

【Bar33】這段的最難之處在於要在按完單一音符後立即同時按兩個音符，然後又再變為單一音符，很容易便會被它混淆。



SHAKE IT UP（EXP.）

難度屬於中上的歌曲，節拍感十分強勁而且速度頗快，而且擁有很重的牛仔味道。手指的靈活性在這首歌曲中毫不重要，反而FLIPPING的控制技巧是眾多歌曲中最難的。



彈奏要點

【Bar2至8】節奏頗快的單音符，只需小心掌握節奏便不難應付，反而是隨後突然變化的音符要需要時間適應。

【Bar18和26】在4個連續音符內，玩者要按實R掣，待額外的G或B音符到達PICKING POINT時才加按便能輕易彈奏。

【Bar48至50】快速的單一連續音符，但要留意每彈完3個後要略停，這裏就是最難控制FLIPPING的地方。

【Bar52至58】玩者需要在彈奏完7個節拍後突然加快FLIPPING的速度來彈奏餘下的3個節拍。

LUCKY？STAFF（EXP.）

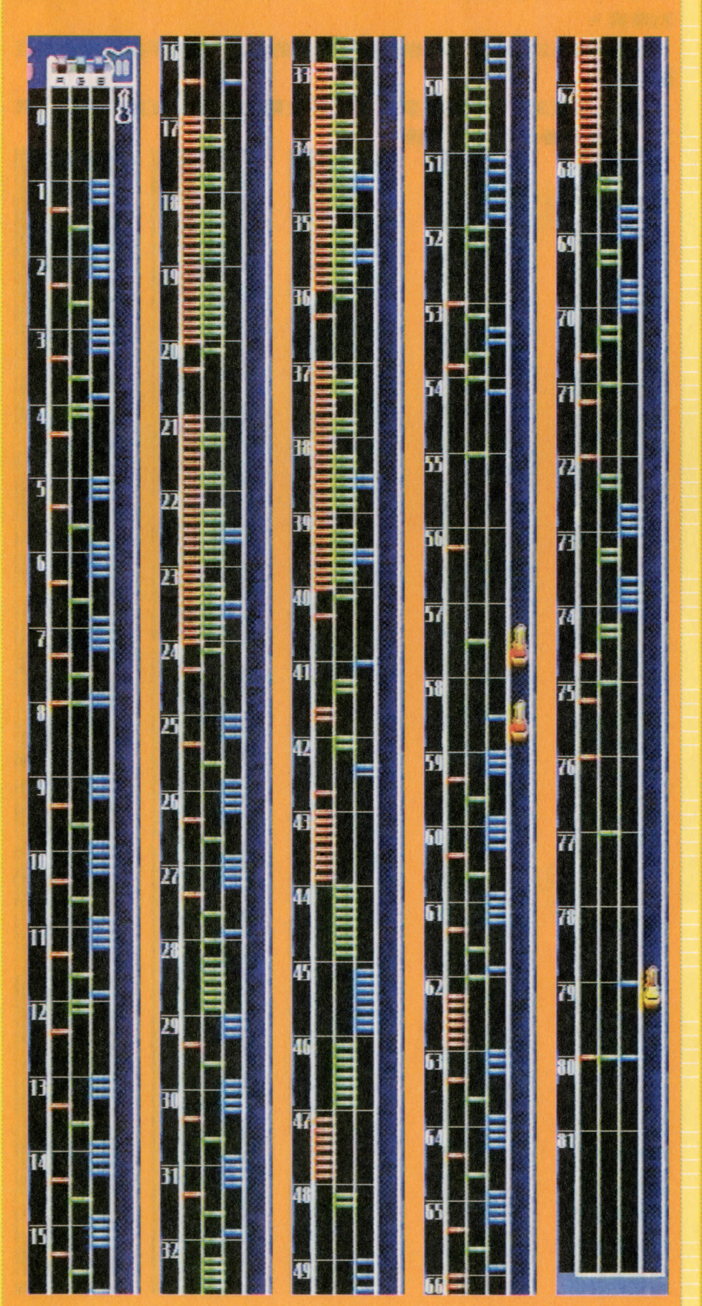
當玩者完成EXPERT MODE而且分數達到指定標準時，這首歌曲便會以EXTRA STAGE的方式出現。這首歌曲的難度十分之高，玩者需要使用多種不同的技巧才可順利彈奏。

彈奏要點

【Bar 1至4】開始已是一連串的快速音符，而且節奏更不一致，玩者需要小心掌握。

【Bar 17至23】十分恐佈的一段連續快速音符，建議各位使用上下FLIPPING的方法去應付，另外要留意它的音符變化是兩拍兩拍的，如R，R，RG，RG，RGB，RGB，玩者必需多加練習才可。

【Bar53至54】玩者需要快速使用不同手指（由左至右再右至左）按擊，而且FLIPPING的速度要和按擊的時間配合才可，是手指靈活度的測試。



JET WORLD

不需要按擊的靈活性，但卻著重考驗玩者控制FLIPPING的技巧便是這首歌曲的最大特色，節奏較為明快，令人有一玩再玩的衝動。



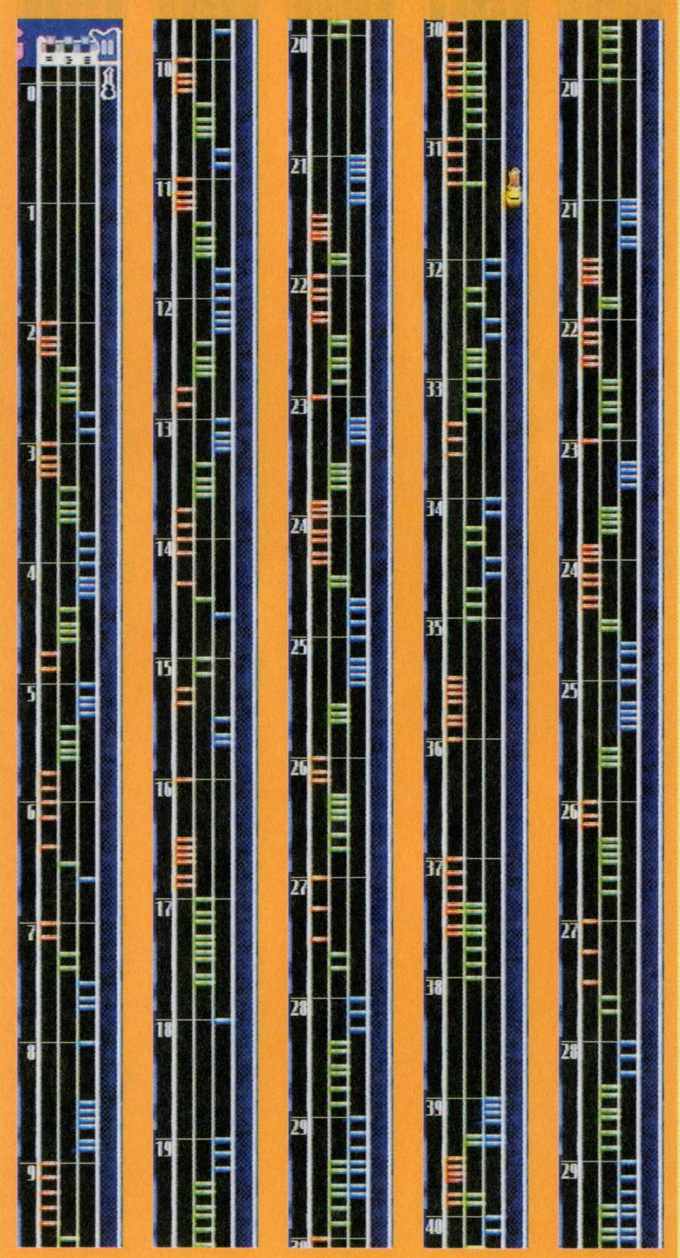


彈奏要點

【Bar2至5】在彈完一個單音符後，再快速連續彈3個音符，玩者必需小心FLIPPING時的時間與次數。

【Bar21至26】在一連串的快速連續音符中加入了單音符，是這首歌曲中最考驗玩者FLIPPING技巧的部份。

【Bar43至48】3個單音符後再快速彈奏連續音符，而且更要同時按兩個掣，幸好音符變化甚為簡單，因此只需多加練習便能順利彈奏。



MAGIC MUSIC MAGIC

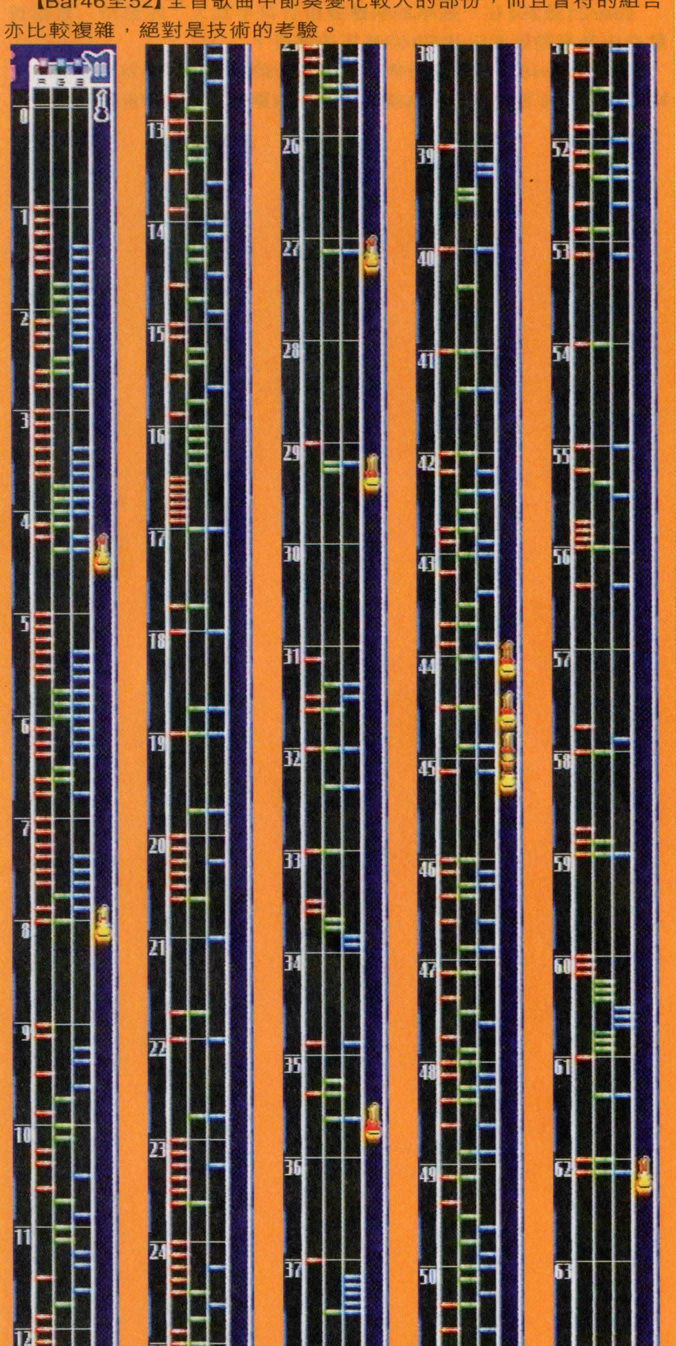
節奏急速的隱藏歌曲，雖然被列入NORMAL MODE內，但它的難度卻出奇地高，整首歌曲也是由眾多密集而且煩複的音符組成，尤幸它的節拍感較重和一致，比較容易掌握，否則……

彈奏要點

【Bar1至7】在歌曲開始的時候已出現一連串看似變化複雜的音符，但細看後會發覺其實是不難應付的，音符的變化是3個一組的，只需先按實R掣，再加按B掣，再放開R掣轉按G掣然後再按回R掣，待熟習後便能應付自如。

【Bar9至15】玩者需要不停地按在R、G、B三個掣上，節奏雖快幸好只需按單掣，小心看清楚並跟隨節奏便可順利演奏。

【Bar46至52】全首歌曲中節奏變化較大的部份，而且音符的組合亦比較複雜，絕對是技術的考驗。



KING G（EXP.）



絕對是眾多隱藏歌曲中難度最高，可以用變態去形容，完成歌曲後相信手指定必出現抽筋的情況。歌曲帶有濃厚的HEAVY METAL味道，節奏的速度雖然只屬普通，不過音符位置的變化則令人眼花潦亂。



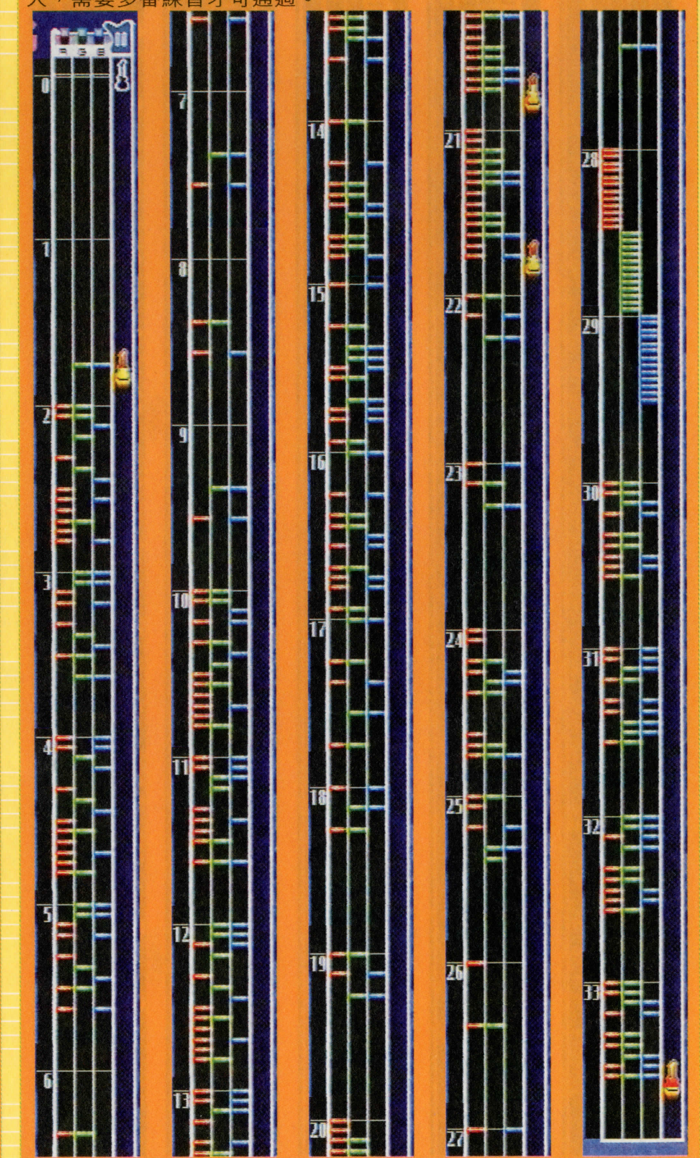
彈奏要點

【Bar2至4】屬於同一類型的音符，頭4拍音符的節奏一樣，然後停頓一拍後才再繼續餘下的一段音符，而難度則在於R，RB，R，RG，R，RB這段，建議玩者緊按R掣，待其他顏色音符將抵達PICKING POINT時只需用其他手指按掣便會較易。

【Bar14至16】除了音符位置的變化很大之外，這裏的節奏也不易掌握，玩者分別需要在彈出1、4、3和2拍後停頓一拍的時間才可順利彈奏。

【Bar20至21】這段音符也很講求玩者的技巧，3隻手指必需要靈活配合。

【Bar30至33】全段也需要玩者同時按兩個音符，而且位置變化很大，需要多番練習才可通過。



HYPNOTICA（EXP.）



絕對是遊戲中最難玩的一首歌曲，難度與LUCKY?STAFF和KING G不相伯仲，不過彈法卻有所分別，在遊戲的PRACTICE MODE所教授的玩法，於HYPNOTICA中將會較難用得着，玩者必需重新適應。



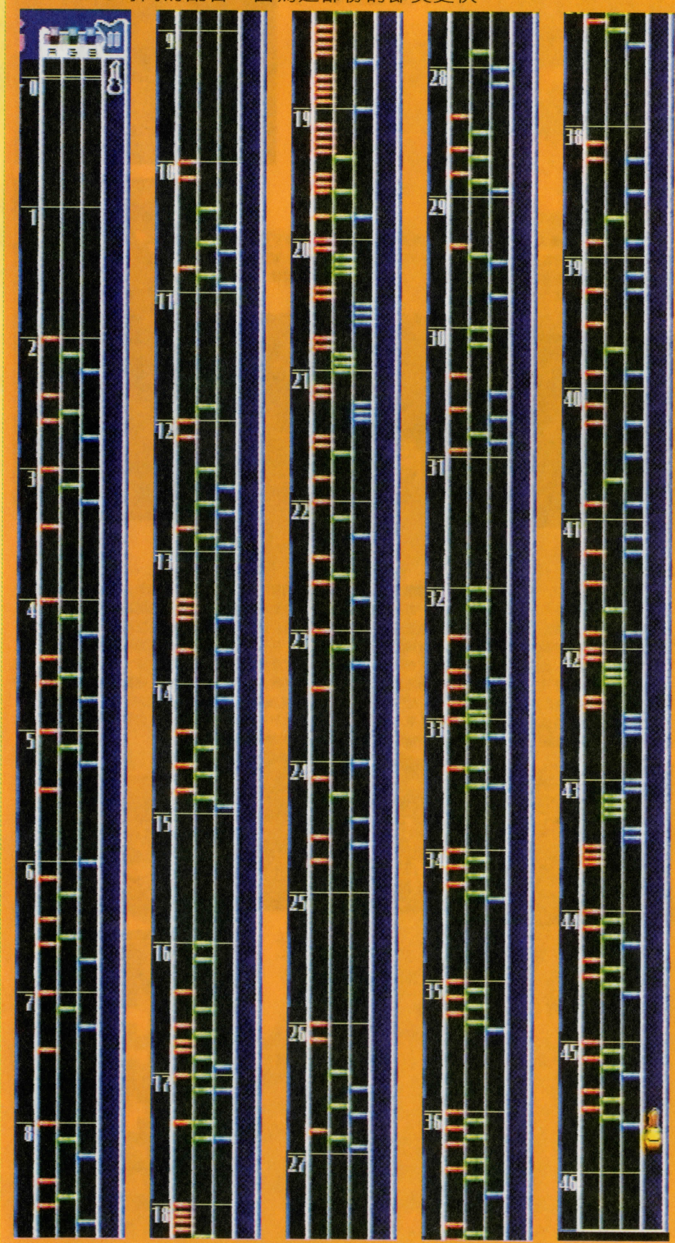
彈奏要點

【Bar2至8】雖然只是單一的音符組合，但由於歌曲的節奏很快，因此是最考驗玩者手指靈活性的部份。

【Bar10至14】G、B、R、G、B掣的絕級組合，因為在按掣的同時要配全FLIPPING的時間才是這部份最難控制的地方。

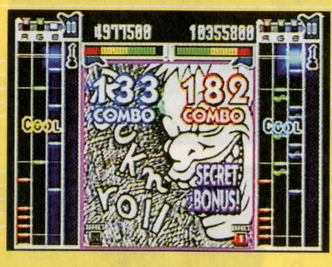
【Bar16至17】在一連串單一音符後立即同時按RG和GB是這裏最難適應的地方。

【Bar44至45】和Bar10至14差不多，也是講求按掣靈活度和FLIPPING時間的配合，因為這部份的節奏更快。



SECRET BONUS

當兩名玩者同時進行遊戲而又並非選擇BATTLE MODE時，SECRET BONUS便有機會出現。當歌曲進行時，若玩者在音符之間的空白位置上彈奏，便有可能令隱藏在歌曲內的音符出現，其實每首歌曲都有SECRET BONUS，當玩者在特定的位置剛好奏出該音符時便能令它出現，而在歌曲完結時畫面會顯示出玩者取得SECRET BOUNS的PERCENTAGE，若玩者能將原本的音符和SECRET音符組成COMBO的話，便可以令分數增加，而這模式亦令遊戲更具耐玩性與變化。







隱藏模式

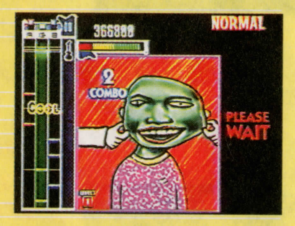
在SELECT PLAY MODE的畫面中輸入下列的指令便可選和街機版相同的隱藏模式。



BATTLE MODE

（1P、2P相同樂譜的對戰模式）

P→G→G→P



FAST FLOW MODE

（加快樂譜速度的模式）

R→G→B→P→P



HIDDEN MODE

（樂譜會在中途消失的模式）

R→B→G→B→R→G

RANDOM MODE

（音符位置隨機更改的模式）

B→G→G→R→G→P

HIGH SPEED EDITION

（歌曲播放速度加快兩倍的模式）

P→P→R→B→R→B→G→G

隱藏歌曲出現條件

歌名	難易度	出現條件
EVIL EYE	4	50次STGAE CLEAR
MICKY'S BOOGIE	6	100次STAGE CLEAR
JET WORLD	6	150次STAGE CLEAR
MAGIC MUSIC MAGIC	7	300次STAGE CLEAR
KING G	8	450次STAGE CLEAR
J-STAFF	2	完成LUCKY？STAFF

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS II

～天上之門～

PS
製造商：KONAMI
價格：375港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 Blocks／Save
SLG／MEM

其後主角們攻陷了地庫第三層後，便暫時回到地面休息並增強一下裝備，之後便再次向第四層出發。



第十八版圖：礦山監獄地庫第四層（砿山刑務所 地下4階）

實箱：高級藥草「ハイハーブ」(21、0)

注意點：版面右上方位於高處的兩敵弓箭手／先佈陣待敵人進入攻擊範圍便集中火力攻擊，不得讓他們反擊機會。



戰鬥後，看見沙姆希正想捉一位犯人去幫摩可沙做事，可是犯人不肯羊說這樣等於去送死，於是沙姆希便打他，就在此時主角們來到並且阻止，從犯人口中得知他不想做惡魔的祭品，沙姆希說沒這回事後便掉。之後得知摩可沙在獄內設置一間房，專拿美少年做生祭品，內裡好像更有位像天使般美麗尊貴的少年幽禁著，可能富蘭滋王就是幽禁在該處。





第十九版圖：礦山監獄地庫第五層（砿山刑務所 地下5階）

隱藏道具：高級藥草「ハイハーブ」(3、8)

注意點：敵人只有一隻／不會移動／先在敵人魔法攻擊範圍外待機，之後集中火力一口氣攻擊。





將第五層的Boss擊倒後，終於可進入第六層，於是便回去通知由利，從交談中得知摩可沙做的祭祠只是一些很幼稚的方式，只是叫些小惡魔出來玩玩便算，，不過用來做祭品的則很多，令外聽到在幽禁房間內的美少年一定是富蘭滋，果然由利是知道主角們來的目的，於是也將他的目的說出，本蘭多的目的是要富蘭滋復出，並且打跨在勒多蘭的外國勢力：至於由利只是聽到這事，目的是尋找聖遺物的實物，於是眾人準備過後，便一同到地庫第六層的聖遺跡。來到後他們便四處調查，當中發現到一些古怪文字，由利將這些文字唸過後便發生一下地震，此時聖遺物般的聖書便出來，但與此同時聖遺物的守護者亦出來，於是戰鬥當然是免不了。





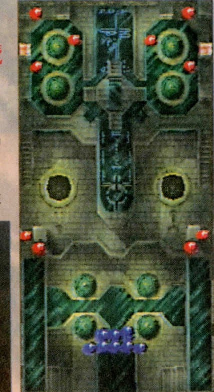


第二十版圖：礦山監獄地庫第六層（砿山刑務所 地下6階）

實箱：Insect Bow「インセクトボウ」(0、24)／矮人族之盾「ゴブリンのたて」(14、24)



注意點：全員集中一邊火力進攻／注意敵魔法師魔法攻擊範圍



最後由利終於取得聖遺物，一看下，更認為是由聖人親筆所寫的記錄，此時本蘭多聽到地面很吵，主角感到有不妙，於是便回去。其後得知因剛才的地震破壞的監獄，而犯人齊齊叛變，於是由利便建議趁由個時間救出富蘭滋，而本蘭多則想阻止，不想由利加入變成國際問題，不過由利則說他得知這事，並且將事公諸於世的話，可以令勒多蘭更到國際顳論而自滅，於是便立刻趕往儀式的房間。



第二十一版圖：礦山監獄内（砿山刑務所 刑務所内）



隱藏道具：回復藥「キュアポーション」(7、7)

注意點：先集中火力攻擊左方高地的弓箭手與魔法師／注意沙姆希與魔可沙魔法攻擊範圍



戰鬥過後，其他人先在後面阻止犯人攻進來，而主角與本蘭多則趕進房間，來到後果然見到富蘭滋，不過他面色呆滯，完全沒有動作以至聲氣，本蘭多來到見到富蘭滋這樣的樣子，其實他早已知道，不過沒有時間解釋，還是叫主角與他一同帶富蘭滋離開此處。







第一章完結

在東勒多蘭，兵士將暴動的事報告給蘭度拿古，還說一段長時間才會修復，為了不讓敵人有機可乘，於是他便下令不可讓此情報洩漏給其他國家，並且由於失去經濟命脈，可能要策劃一個早期決戰議程，必要時更有可能要廢帝，讓蘭度拿古上任。另一方富蘭滋還是沒有反應，於是主角便要求說明，相信他是在國家分裂前便變成這樣，當時富蘭滋開始有王帝的威嚴，而王太后為免將來對她不利，便利用暗黑魔法和秘藥殺死富蘭滋的心，而富蘭滋所能做的動作，也只是早前被輸入的反射動作，事實的背後當然亦是王太后想獨攬政權。其後本蘭多向主角說他最後不能完成任敵，根據約定該由主角斬富蘭滋與本蘭多，不過最後主角也沒做到，還說要看看本蘭多的理想及最後的結果。於是眾人下一步行動就是南下往漁村亞波斯，再乘船到別處：此時由利對於聖書的內容表疑惑，主角問他甚麼事他甚麼也沒說。其後本蘭多有個建議，就是他們有可能隨時會遇上敵人，當若交戰的話，便要他將富蘭滋帶到後方避避。

第二十二版圖：其利濕地（キリィ湿原）



實箱：魔法字典「まほうじてん」(9、13)／長鐮刀「ないがま」(0、22)

隱藏道具：秘密地圖4「ひみつのちず4」(11、18)／藏寶圖1「たからのちず1」(9、6)／十字回力標「クロスブーメラン」(8、23)

注意點：敵魔法師高台廣範圍魔法攻擊

特別版圖3：命運三葉草(Fortune Clover)

出現條件：於第二十二版圖取得秘密地圖4

寶箱：咀咒壺「ノロイのつぼ」(14、37)

注意點：敵魔法師很強，必需盡做幹掉他們。

其後眾人來到馬斯他谷露宿，此時由利嘆息懷念這地方，原因當然是由利與主角也是在這附近的地方出生，不過在此時，眾人才發覺主角不在，於是便去找他。主角方面來到村才發覺早在很久之前便現被戰火洗體，找不回親人；不過在此時主角遇上位熟悉的人，原來她就是雅迪露，後來他的隨從瑪拿(マーラー)來到，並問主角是甚麼人，不過就在此時主角感到周圍有敵人出現，當時瑪拿的數位部下來到，並用轉移魔法將兩人送走，剩下主角一人，同時本蘭多們亦來到營救主角。





第二十三版圖：波拉他村遺址(ポラータ村跡)

寶箱：Angel Mace「エンジェルメイス」(8、15)／艾力拳「エレキナックル」(12、0)

隱藏道具：磨腳「くつずれズック」(0、0)／金護腕「ゴールドメッキ」(18、0)

注意點：盡快令主角與同伴隊會合

最終將主角救出，鏡頭轉至哥達魯一方，他叱責瑪拿帶雅迪露到那樣的地方，其後拜輪將瑪拿打發去後，便與哥達魯談到回王都的事，哥達魯說待時機成熟後便會推薦雅迪露進去。其後雅迪露方面回想今天的事，突然瑪拿進來，並說戒雅迪露不要吹太多風，並說不可以讓以後古杜魯派(クドッール)的曙光有事，她即時否認，並說她沒有這樣的能力，反而心痛平民受到這樣的事(戰爭)也沒法相助。此外主角方亦繼續前進，途中在大波沙山谷再遇上敵人的阻路。





第二十四版圖：大波沙山谷(ダイボサ峠)

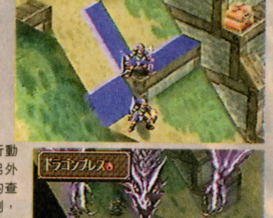
寶箱：寶石盾「ほうせきょくのたて」(17、16)／椎「つるはし」(14、17)

隱藏道具：疾風披肩「しっぷうのマント」(30、3)／提示卡7「ヒントカード7」(18、7)／陽動象徵「ようどうシンボル」(1、3)



注意點：留意敵魔導士的魔法攻擊／小心弓箭手的高處超距離攻擊

最終眾人也來到亞波斯港，基路天在外面與黑市商人談好船的事，由於監獄發生暴動關係，令出入境管制十分嚴，而本蘭多說預定是到交易都市拿斯卡，向當地的領主羅尼滋．古路斯尋求保護，不過由利則擔心古路斯是東勒多蘭勢力有力的其中一人，可能會對本蘭多們有影響：而本蘭多則說事實上與他同是王立軍事學校的好同學暨盟友，相信沒問題的一定會出手相助，還有在三個月前，本蘭多便早已派了白龍騎士團副團長亞古尼斯(アグレス)作為使者進去，並且最得了承諾，而事實上本蘭多早已知會有今日，不過預想不到王太后的行動會比預想的快。當中由利又說出他今後的行動，就是會再到世界上另外數處的遺跡調查有關聖人的事，途中會是到眾人前往拿斯卡時經過的查寶島。翌日，眾人前往港口準備上船出發，可是就在此時摩可沙來到，並認出是主角們搶去富蘭滋，而黑市商人為了不被敵兵追捕，於是便推走了基路天並立刻起航，由利與富蘭滋便走了，餘下其他人便與這個超級變態摩可沙戰鬥。











第二十五版圖：亞波斯港(アポス港)

寶箱：Tower盾「タワーシールド」(20、31／22、0)

隱藏道具：浮遊襪「ふゆうのくつした」(22、30)／矮人族帽子「ゴブリンのほうし」(20、21)

注意點：敵魔導士的催眠魔法攻擊／引敵人過來攻擊是不錯的方法



萬萬估不到摩可沙會追到此處，現在的狀況根本沒可能再租船去，只好由陸路前往，此時主角想到經由王都由哥再繞去拿斯卡，巴古問主角是否瘋了，因為由哥是東勒多蘭的首都，全部都是敵人，不過莉拉卻說也是好提議，因敵人根本不會想到主角們會是冒險經過王都走大回線，於是便決定走這條線。至於雅迪露這時正前往孤兒院探小孩，在路上看到了煙，來到後便發覺孤兒院遭襲擊，所有小孩死掉，傷心的雅迪露便立志要擁有力量，並且將世界上所有這樣的事消滅掉，只要能做到這點，就算是將命賣給惡魔也不顧，此時哥達魯來到，並事實上一直期望雅迪露想有王族的決心。



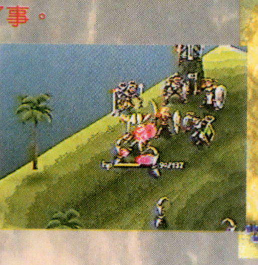
第二十六版圖：查比沙漠(チャピ砂丘)

寶箱(由自戰鬥才有)：秘密地圖6「ひみつのちず6」(10、17)／班馬盾「ゼブラシールド」(23、15)

隱藏道具(由自戰鬥才有)：幸運壺「こううんのつぼ」(18、12)／整理感眼鏡「せいりがんめがね」(13、20)

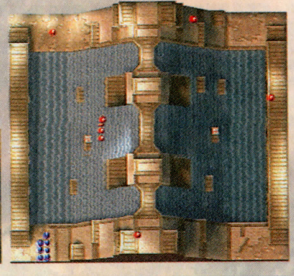
注意點：最好是位在上方盡快敵所有毒牙擊倒，餘下主體可只用弓箭手於上方敵擊便可了事

戰鬥後鏡頭便會轉至查寶島由利所在處，找到聖書後再看，竟然與上次拿到的一樣，也是記載同樣的事，不過在此時富蘭滋有些異狀出現，他抱著頭不斷叫，與此同時，哥達魯出現，並且在沒有問過的情況下，便能得知由利的身份，甚至是目的和心中所想的也是，於是





由利便張開魔法擋開，可是哥達魯説由利的信仰心開始動搖的關係，根本沒法去擋，並一下子便解破了由利的魔法陣，在哥達魯臨走前，説由利的信仰心開始偏向黑暗的一方，由利正想叫著他時，便一下子消失了。



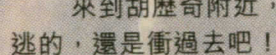
特別版圖 4：石頭（The Rock）

出現條件：於第二十六版圖取得秘密地圖6

寶箱：Pukio「プキオ」(11、15)／鐵扇「てっせん」(29、16)

注意點：盡快最得高台位置

來到胡歷奇附近，萬萬估不到這處有關卡，反正也無路可逃的，還是衝過去吧！







第二十七版圖：胡歷奇關卡（ウリキの關所）

寶箱：Pukio「プキオ」(4、3)／古盾「いにしえのたて」(15、23)

隱藏道具：咱咒壺「ノロイのつぼ」(7、8)／覺悟之書「さとりのしょ」(5、4)／鉛板「なまりのいた」(5、16)／提示卡8「ヒントカード8」(6、16)

注意點：高台寶物箱需用Block Make來輔助／只有右方路段可進攻(配備翼者例外)

於王城中，也可寶們捉回了摩可沙，並且從拷問中得知他在暴動不立刻回王城是要取回富蘭滋，得知王子在生的消息非同小可，於是也可寶便決定將消息報告給蘭度拿古，並且相討下一步行動；另一方面，主角們的軍隊繼續向王都由哥進發，入城後本蘭多説要在城中調查一下有關往拿斯卡的去路，會在城中休息一下，於是眾人便酒店休息。當晚所有男仕們趁其他女性不在時，便趁機到成人酒吧渴酒，起初主角也不想去，但最後亦被他們強扯了去；來到酒吧時，主角竟然遇回失散多年的妹妹Rebecca，而她亦認回主角並且逃到外面，其後在外面Rebecca説再沒有面目見主角，因為她在該處工作不單只是倍酒，而且……，就在此刻在另一位男人出來，並對主角説隨便帶店的女孩出去不合規矩，當然亦想動手，其後Rebecca便制止他，並説回主角的身份，原來這位男人就是古拉本，之後主角叱責他既然喜歡她的話，為何要帶她到那樣的地方工作，其後主角反而被責為何在這七年來全無音訊，究竟知不知主角的家人是怎樣死的！最後古拉本與Rebecca便回去了。就在主角抱怨自己所做的事時，聽到某處很吵，並且看到一人從店內被踢出來，原來他竟然就是尼可拉，之後二人在某處談到主角人生目標的事，但最後結果是不好收場，並且令主角的人生開始抱懷疑態度。翌日，本蘭多調查後設計好到拿斯卡的方法，於是大伙便出發；可是就在來到由哥車站時，早已被東勒多蘭軍得知主角們的行蹤，於是副官查米路便在該處佈防，戰鬥立刻開始。







第二十八版圖：由哥車站（ユゴー駅）



寶箱：Ring Staff「リングスタッフ」(0、28)／Tower Shield「タワーシールド」(14、15)

隱藏道具：Speed Shoes「スピードシューズ」(7、28)／太陽眼鏡「サングラス」(13、17)



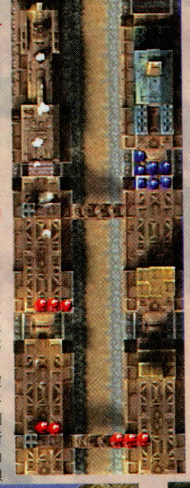
注意點：有寶物箱需用Block Brake來輔助／計算好魔法師攻擊範圍勝算較高／不能讓查米路有機會用他的絕招

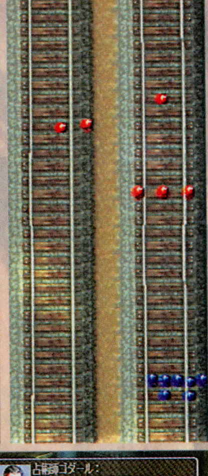
最後主角們終於擊破了查米路的軍隊並上車前往拿斯卡，不過事情並未就此完結，在乘車的途中，另一位副官瑪羅的列車亦追上內，當然又是戰鬥了！





第二十九版圖：東部鐵道（東部鉄道路）





隱藏道具：金塊「きんかい」(13、17)

注意點：兩車的接駁橋是激戰點／由下方攻上來的敵人先對付較好

另一方面哥達魯方面好像正進行一些邪術的實驗，説只有其中一人以外，所有人均有反應，哥達魯對結果表滿意，不過瑪拿則覺得這些法術像惡魔般；另一面雅迪露亦進行她的法術訓練，其後瑪拿來到，交談中涉及到雅迪露的往事和現在的志向。主角方面通過鐵路後，終於到達了交易都市拿斯卡，於是便開始打探有關由利和富蘭滋的消息，不過在酒吧打探不到，其後在街上遇上一位男子，其後得知由利將富蘭滋交託給他，於是便跟他前往富蘭滋所在地；其後來到一所房間發覺不在，突然主角們被關在房間，原來他是羅尼滋的兒子，是與東勒多蘭的人串通，其後並放毒氣令眾人昏倒。當主角醒來時，便發覺已在牢中，而身旁亦有位老人家，從交談中得知他就是羅尼滋，並且得知由利完成任務後便再次出外，其後其他同伴來到救主角與羅尼滋出去；回到大廳方面，羅尼滋的兒子將富蘭滋帶到大廳休養，等待可寶們的到來；同時間本蘭多們亦為了營救富蘭滋而向加保路城進發，但一到地庫便遇上騎士團的查米路與瑪羅，戰鬥隨即展開。







第三十版圖：加保路城1（ガブール城 地下一階）



寶箱：Saber Staff「セイバースタッフ」(15、17)／古盾「いにしえのたて」(2、17)

注意點：注意左右位於高處的弓兵與魔法師／先將其他敵人引下來擊倒後再引瑪羅、查米路下來攻擊

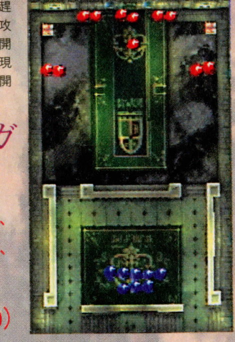






戰鬥後場景來到城內大廳，羅尼滋的兒子與也可寶們洽談，竟然羅尼滋的兒子變成涉想殺富蘭滋王的大罪，並且想將他處死，正想揮劍時，女僕衝過來一下子將也可寶撞至數米外，原來她就是亞古尼斯，此時主過們亦正好趕到，而也可寶見形勢不妙便乘機用魔法攻擊富蘭滋，此時羅尼滋的兒子用身體擋開了魔法，並用最後一口氣叫富蘭滋離開現場，其後主角們看不上眼，於是戰鬥開始。

第三十一版圖：加保路城2（ガブール城 賓客の間）



寶箱：疾風披肩「しっぷうのマント」(14、22)／整理感眼鏡「せいりがんめがね」(1、22)

隱藏道具：提示卡9「ヒントカード9」(7、0)

注意點：先將其他敵人引下來擊倒後再去攻擊也可寶

最後亦救不回羅尼滋的兒子，在他臨終之前終於承認他做錯了，不過聽到富蘭滋無事的事後，便安心的離世。



第二章完結

勒多蘭的內亂終於進入第八年，當時除東西陣營外，亦有一個新的中央勒多蘭陣營出現，並且迅速地成長，它的存生目的是為了結束這場長達八年的內戰。而主角們為了令戰事更有利，所以先出擊去將一些強盜剷除。

第三十二版圖：阻路哈多谷（ゾルハト谷）

寶箱：他巴魯「タバール」(24、15)

隱藏道具：危險的木鋸「あぶないノコギリ」(10、4)

注意點：盡快令自軍取得版圖上的高地會比較有利

其後主角軍繼續向強盜的基地進發，同時間雅迪露與瑪拿及由哥達魯所組成的古多路教的人，在基地大弒殺戮，當然雅迪露亦在場，其後有位未死的強盜拿著爆彈並脅持著她，同時間主角們來到，眼見雅迪露被脅持著，於是便從強盜的後面襲擊他，最後成功救回雅迪露，強盜見事敗於是便自爆，其爆風將主角與雅迪露二人推落峽谷內。當醒來時，雅迪露見回主角，可是她仍對主角殺死她祖發的事懷恨在心，於是主角只好趁這機會向她認罪(アデルに罪をつぐなう)，並且說出事實的真相，其後雅迪露幫主角療傷，還談過了很多事。之後主角回隊中，見強盜已剿滅，於是大隊便回去基地拿斯卡，不過對於剿滅強盜基地的人深表懷疑，他們並不是其他陣營的人。



第三十三版圖：達波路丘（ダボル岳）

寶箱(由自戰鬥才有)：冰回力標「こおりブーメラン」(4、1)／咀咒壺「ノロイのつぼ」(0、2)



隱藏道具(由自戰鬥才有)：古怪的土塊「あやしいつちくれ」(12、13)／幸運壺「こううんのつぼ」(15、13)／提示卡10「ヒントカード10」(23、14)

其後本蘭多們在中央勒多蘭的作戰本部開作戰會議，最終決定現時最大的敵人就是西勒多蘭，於是便本蘭多便釐定一個作戰方案，就是主力部隊照舊進攻，而主角隊們便以水路繞至敵人大後方，並將西則的補給路線截斷，以便挾擊敵人的王城，其後出擊到海上時遇上海盜，戰鬥是難免的。

第三十四版圖：巴胡華海東面（パウワ海東）

隱藏道具：Bravo Bell「ブラボーベル」(22、1)

注意點：將敵人引過來再集中火力將他們一網打盡

之後在尼可拉的房間，蘭度拿古與他談及到要與中央陣營講和的事，不過尼可拉不願意並且走掉：另西側王太后一方，亦對此事感到擔心，同時西側的公主偷聽到此事。至於主角方面亦繼續航行，途中與上了古多路教的修士瑪拿，並且聲言要阻止自軍的行動，無法之下只好出手。

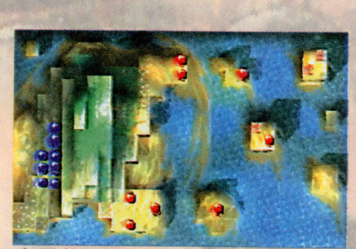




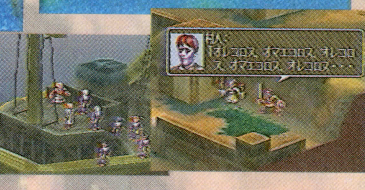
第三十五版圖：巴胡華海西面（パウワ海西）

寶箱(由自戰鬥才有)：龜甲盾「きっこうのたて」(19、8)／準則之「じゅんぞくギブス」(24、13)／水雲靴「みずくもブーツ」(13、12)

注意點：敵人火力很強，不想有太多傷亡的話還是早早的解決瑪拿便算。







最後將他擊倒，原想要他逼供時，他竟用魔法弄壞了船舵並且逃掉，在沒有辦法之下主角們只好盡快找處陸地上岸。來到第一條村便發覺村中的很奇怪，是異常的靜，之後在人出現，發覺他們好像著了魔似的，只僅殺人，情況好像可士摩那時似的，其後在另一方有位劍士出來，並說若不攻擊的話便會被殺，於是戰鬥開始。

第三十五點五版圖：多美哥村（ドミーゴ村）

寶箱：Snapper「スナイパー」(7、16)／鐵扇「てっせん」(1、21)

注意點：位於版面上方的哈美多(ハメット)也是自己人，最好能盡快與主角方會合聯手攻擊。

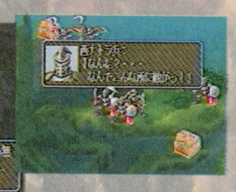




戰鬥後，劍士叫主角們小心古多路教的人後便走掉，問他村人的事時答也不答。回到哥達魯處，瑪拿被責不能擊倒本蘭多們，不過他認為主角們反正留不久的，於是哥達魯便決定開始他的進一步行動。其後主角再度進軍，來到雷加梭森林遇上了西側的邊境軍，為了不要有任何機密洩出，要他們一個不留。







第三十六版圖：雷加梭森林（ヌガッソ森）

寶箱：Death Size「デスサイズ」(14、17)／Loon of Line「ルーンオブライン」(0、23)

隱藏道具：Hopulon「ホプロン」(8、11)／Speed Shoes「スピードシューズ」(16、20)／Wind Ring「ウィンドリング」(3、11)







之後蘭度拿古從教會使者中得知教宗危在旦夕，他對此事深表不滿，其實背後是只要他能令勒多蘭領域的教會與教庭合併的話，他便會成為下任教宗，但結果教察仍是不能；而且若教宗逝世的話，他便會沒有後盾，並且成為教會內的政敵。之後哥達魯出現，除了向蘭度拿古拿出尼可拉以前的書信外，還要求保護雅迪，可是蘭度拿古不肯，最後只好現出真正身份，並令他知道是怎樣的人；主角方面則繼續進軍，來到可拉巴沼地時遇上哈美多正與瑪拿對峙，此時主角們亦來到，瑪拿見主角們還生存，於是便決定一同收拾。

第三十七版圖：可拉巴沼地（コラバ沼）

寶箱：Moon Staff「ムーンスタッフ」(17、12)／矮人族之盾「ゴブリンのたて」(9、23)

隱藏道具：忍者披肩「しのびのマント」(10、1)／Nova Prism「ノヴァプリスム」(16、19)(附加條件：於第四十三版圖取得可拉巴沼栓「コラバぬまのせん」)／秘密地圖10「ヒントカード10」(8、21)(附加條件：於第四十三版圖取得可拉巴沼栓「コラバぬまのせん」)

注意點：瑪拿的攻擊魔法範圍十分大要注意



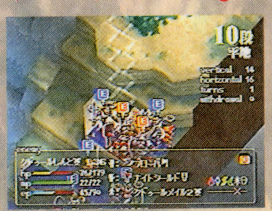


戰鬥後，哈美多終於表明他的身份和故事，從他口中得知古多路教於各村做一實驗，是利用特殊的魔法，令人們發狂並且互相弒殺，而他是唯一對此魔法沒反應的人，不過到最後也得知他的雙親在此次事件中死去。至於他們的實驗，基本是為了應驗要在聖曆1000年時，將所有背教者從這個世上消滅的話，便可以從世界末日中救他們出來，看來這次戰事今後不單只是東與西勒多蘭了。另一方面瑪羅將尼可拉帶到城牆上，說蘭度拿古有事要找他，誰不知原來這是圈套，也哥寶連同查米路拔劍攻擊尼可拉，並將他打落城牆下，這好像是蘭度拿古的陰謀，不過也可寶同時也覺得蘭度拿古最近的行為有點古怪，好像被人操縱著甚麼似的。至於主角方面來到艾拿帶加瀑布，再度遇上古多路教狂徒，於是戰事開始。

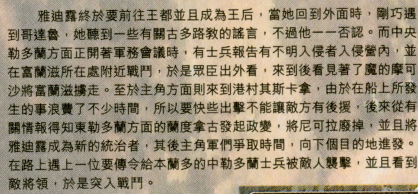
第三十八版圖：艾拿帶加瀑布（エラワガ滝）

寶箱：Hopulon「ホプロン」(7、15)／Puritan Glass「プラチナグラス」(14、17)

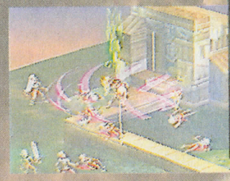
隱藏道具：秘密地圖7「ひみつのちず7」(5、24)／Dark Ring「ダークリング」(9、8)／Calisuma Stone「カリスマストーン」(8、19)



注意點：要盡快攻上去，皆因地形上極度不利。



雅迪露終於要前往王都並且成為王后，當她回到外面時，剛巧遇到哥達魯，她聽到一些有關古多路教的謠言，不過他一一否認。而中央勒多蘭方面正開著軍務會議時，有士兵報告有不明入侵者入侵營內，並在富蘭滋所在處附近戰鬥，於是眾臣出外看，來到後看見著了魔的摩可沙將富蘭滋擄走。至於主角方面則來到港村其斯卡拿，由於在船上所發生的事浪費了不少時間，所以要快些出擊不能讓敵方有後援，後來從有關情報得知東勒多蘭方面的蘭度拿古發起政變，將尼可拉廢掉，並且將雅迪露成為新的統治者，其後主角軍們爭取時間，向下個目的地進發。在路上遇上一位要傳令給本蘭多的中勒多蘭士兵被敵人襲擊，並且看到敵將領，於是突入戰鬥。







第三十九版圖：蘭達路平原（ランダル平野）

寶箱：Shine Star「シャインスター」(22、0)／Holy Ring「ホーリーリング」(0、13)

隱藏道具：花種子「はなのたね」(21、9)

注意點：慢慢引下敵人來攻擊不用心急





雖然救不了傳令兵，但命令最終亦能到本蘭多的手上，打開一看竟然是回國指令，真是氣憤，來到此處才出現回國指令，不同這又是軍令沒辦法，於是只好回去。來到可拉巴沼地擊退過上次的哥多，今次又到桑本出場，這個八婆在阻路還是要滅掉她。

特別版圖5：彩虹（Rainbow）

出現條件：於第三十八版圖取得秘密地圖7

寶箱：Jell「ジュル」(12、16)



第四十版圖：可拉巴沼地（コラバ沼）

寶箱、隱藏道具地點與第三十七版同樣故不再提







鏡頭來到蘭度拿古方面，哥達魯想拉他做古多路教的手下，可是突然也可寶衝進來，並想襲擊哥達魯，在些時瑪羅與查米路也進來，不過反且是想拿劍對付也可寶，原來他們二人早已加入了哥達魯的邪教團，也可寶在鬥不過的情況下只好收劍。主角們回到多美哥村，西勒多蘭的三人暗殺騎士團原來早已在此待機，戰鬥難免。

第四十一版圖：多美哥村（ドミーゴ村）

寶箱：Shine Star「シャインスター」(22、0)／Holy Ring「ホーリーリング」(0、13)

隱藏道具：花種子「はなのたね」(21、9)

注意點：暗殺騎士團眾人攻擊力高，另有一位會使用「戰線復歸」魔法的敵人。



由利於西勒多蘭邊境的某個遺跡處再次尋找有關聖遺物的事，看過三本聖書後，開始懷疑書上記載的事，這時哥達魯出來並說這就是真實，原來書上所記載的，是聖人並不是一位聖者，而是一位破壞舊世界的人，原因就是聖者自稱為神，古代人進化到很高的魔法文明後，便生活開始奢華，並且開始生命的起原，當中有一些宗教狂徒認為這是不乎適理的，於是便一手將這些文明摧毀，其後再蹦做門徒與其他的事，並將現時的世代定為聖歷。由利當然不信，不過經過哥達魯的説誘後，最後由利亦加入古多路的邪教團。主角們回到拿斯卡，竟然萬萬估不到像個廢人的富蘭滋與雅迪露成婚，這擺明是政治婚姻。





第三章完結

富蘭滋與雅迪露成婚後，中央與東陣營便結成一個新陣營統一勒多蘭，當然兵力方面亦變成壓倒性，並且向西陣營形成一個包圍網，而勒多蘭的內亂亦步向最終局面。

特別版圖6：十司令（Ten Commandments）

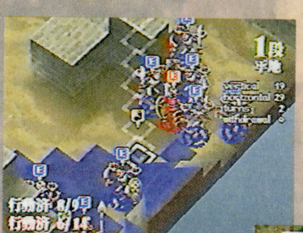
出現條件：於第三十七版圖取得秘密地圖10

實箱：幸運手套「こううんバット」(19、3)

隱藏道具：啞鈴「ダンベル」(24、24)／Gravity Cross「グラビティクロス」(14、14)

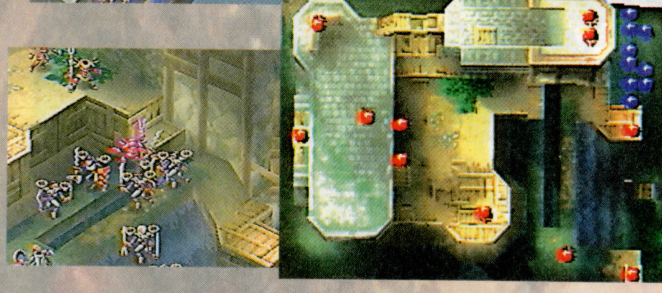
注意點：集中一邊攻擊路線攻擊





第四十二點五版圖：旦天斯砦（ダンテス砦）

隱藏道具：Bura Ball「ブラボール」(5、8)／咀咒壺「ノロイのつぼ」(12、12)



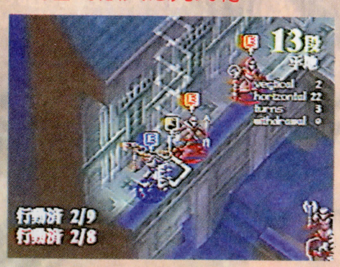
回到王都後，得知將會在一星期後向西勒多蘭發動大規模攻擊，眾人在談論之際，主角一早到外面吹風，而本蘭多亦對今次的合併事件感到懷疑，好像蘭度拿古被人拿著一些把柄，而羅尼滋的行動亦好像有些古怪；突然亞古尼斯拔刀出來，並説外面有很多敵人，更被包圍他們的所在處。至於主角方面，在庭園處想著雅迪露的事，其後她來到，當然問到有關她與古多路教的關係，可是她答不出，反而主角卻説她是被利用取得王位的工具，而她則只想著實行一個崇高的理想，因此有甚麼可利用的話便利用，其後二人吵了架後她便回去；此時瑪拿出來，並且想對付主角，不過其他同伴又怎會這麼容易中招呢？中已在外圍待機，並立刻進入戰鬥狀態。



第四十二版圖：王都由哥（王都ユゴー）

實箱：矮人族之盾「ゴブリンのたて」(19、0)

注意點：最好盡快將主角與大隊匯合／位於高台的敵兵應先對付





最後所有同伴均安全無事，原來除了本蘭多他們自己努力外，古拉本、Rebecca與及一個組織的首領亦有出來相助，其後縣人決定先離開這危險的地方到組織的基地；而哥達魯方面則對此事不滿，並説要誓死找他們出來。至於來到基地的主角，從頭目口中得知現在控制統一陣營的並不是蘭度拿古和羅尼滋，而是古多路教的教祖；而古拉本亦認為他們原想也有和平的一天，可是被這樣的狂教徒玩弄的話便沒有，於是他們要站起來對抗；而首領亦表露他的身份，竟然就是尼可拉。其後有報告指巴梳森林基地報敵人發現受到攻擊，於是大伙們便作出反擊戰。



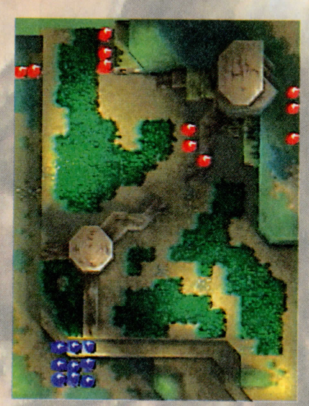


第四十三版圖：巴梳森林（バゾの森）

實箱：God Hammer「ゴッドハンマー」(0、23)／幸運壺「こううんのつぼ」(14、19)

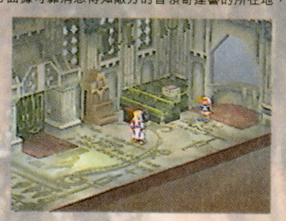
隱藏道具：可拉巴沼栓「コラバぬまのせん」(3、7)

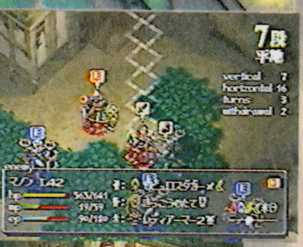
注意點：不能主攻，以防守為優先，敵人會自動過來送死／注意其魔法技攻擊

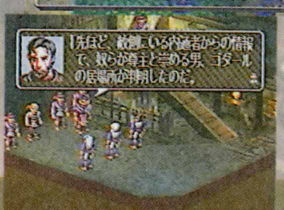




王城方面，雅迪露對著呆滯的富蘭滋覺得很可憐，其後她也責怪自己，因為她根本也是在利用別人，突然後面有把男孩的聲線並且見到，在交談一輪後，她的侍婢來到，並説晚餐準備好，其後問到與誰説話時雅迪露指著該男孩，但他早已消失了。至於主角方面則回到基地並通報巴梳森林全滅，其後可尼拉方面據可靠消息得知敵方的首領哥達魯的所在地，是







位於150年前由古多路教徒所建的岩洞修道院，於是大伙們便向該處進攻；在出擊之前，Rebecca走來送行，同時古拉本亦會同行，事實上Rebecca在很久之前就一直憧景著主角的事。來到目的地後，尼可拉簡介一下此地及來由，其後由利出現，並且弄出大堆敵人出來對付主角們，於是戰鬥開始。

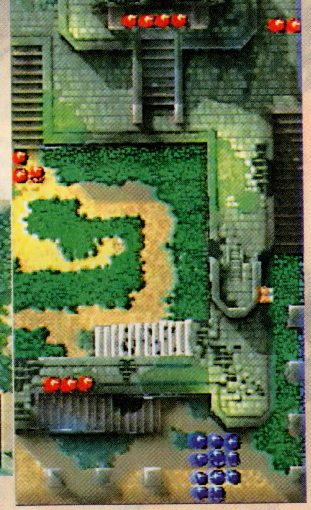


第四十四版圖：露卡斯他遺跡（ルカスタ遺跡）

寶箱：熊手「くまで」（15、11）

隱藏道具：秘密地圖14「ひみつのちず14」（6、14）

注意點：最好全員配備翼，盡量利用翼的特性飛過圍牆攻擊，盡量避免走過中央的廣場。







同一時間統一勒多蘭向西陣營發動總攻擊，西陣營等等敗退，在其他大臣提出議案時，王太后提出召書，並決議二重帝國派兵參戰。而主角方面，在臨出發往第二個目的地前，主角與古拉本談到有關Rebecca的事（該處有選項可能影響日後故事發展），其後全員便向修道院進發。

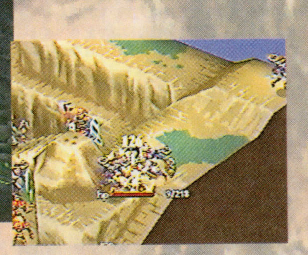
特別版圖7：十四天（Fortnight）

出現條件：於第四十四版圖取得秘密地圖14

寶箱：鐵板燒「てっぱんやき」（11、36）／Last Letter「ラストレター」（12、36）

最後眾人均進入遺跡內，並且遇上了古代聖人的立體映像，從他所說的話中是要提醒世人不要再犯他同樣的錯誤，其後於該處得知一個生命樹的計劃（太煩不解釋），最後主角從這個遺跡中取得一個巨大的驅邪能力，亦即取得傳說之劍「Vandal Hearts」。





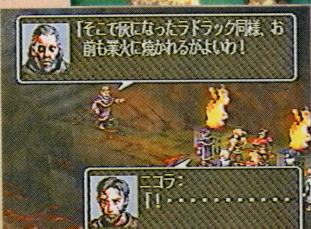
第四十五版圖：岩洞修道院1（岩窟修道院）

寶箱：Great Shot「グレードショット」（0、25）／鬧鐘「めざましとけい」（15、25）



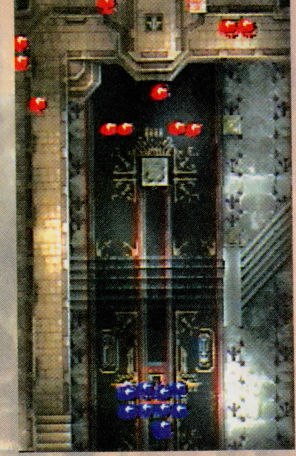
另一方面在修道院內的哥達魯傳召蘭度拿古，說尼可拉要走來取他的首級，原來蘭度拿古救回尼可拉並且將該地點的事說了出去，當然這事是由由利發覺的，結果蘭度拿古惹來了殺身之禍，其後有關的事便交在由利身上，他將會赴王都由哥處理有關復活的事，而主角們亦開始攻進修道院與哥達魯決一死戰。

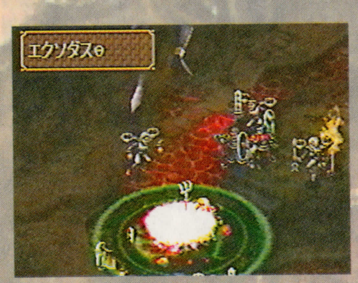




第四十六版圖：岩洞修道院2（岩窟修道院）

注意點：以守為主，將其他敵人一件不留擊倒後，哥達魯便會自動走來攻擊／哥達魯的魔法攻擊力奇強，請注意體力。





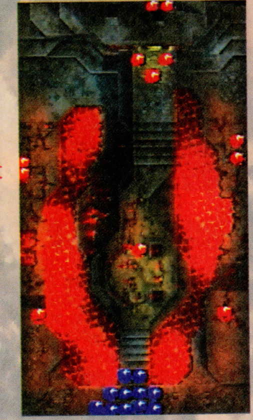
經過一輪戰鬥後，終於將哥達魯擊倒，在他臨消失之前說這樣也好，所有予定也能順利進行，究竟他想說甚麼呢？其後尼可拉與古拉本先回到由哥解決餘下的殘黨，而本蘭多亦說要與西陣營決戰；不過主角仍在擔心古多路教的事，因為其一由利不在，可能正計劃別的事也說不定；其後有報告二重帝國正式出兵幫西陣營，並且取得承絡可以經另一個家而進攻，即是說統一勒多蘭軍有可能被夾擊，最後本蘭多想到最後一個方法，就是用回上次的攻擊路線強行進入西方陣營王城，並且將古尼哥里王擄走，用來做與西陣營談判的籌碼，於是大伙便出發，途中經過本何山，並遇上暗殺騎士團的哥多與桑本，戰鬥開始！



第四十七版圖：本何山（ブッホ山）

寶箱：野太刀「のたち」（7、8）／Last Letter 2「ラストレター2」（22、0）

注意點：兩位目標人物的魔法攻擊





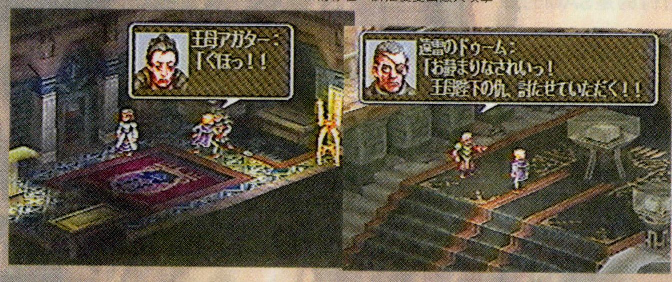
其後會有一段王太后年少悲劇的回想畫面，之後暗殺騎士團的遠雷杜姆與王太后談到復國的事，原來王太后是屬於一個名叫亞路其奧(アルケイオ)的國家，可是後來因某原因被二重帝國吞併，現在是復國的好時機。(請先Save連續兩版面)

第四十八版圖：城塞都市加多1(城塞都市ガートー)

注意點：盡快奪取城牆高位置



城內，王后將一杯混有麻痺藥的茶給王太后喝，結果她當然中招，其後古尼哥里入內並刺殺了王太后，王太后在未正式倒地前用最後一口力拔出刀想向古尼哥里攻擊，但王后用身體保護了古尼哥里，當然亦是死掉了，其後杜姆見古尼哥里從房中慌忙的逃出後，便入房看到這種慘況，杜姆同時報告亞路其奧解放軍佔領了二重帝國的首都，之後王太后便死掉。同時主角們很順利的到大廳，此時看見慌忙的古尼哥里衝了出來，並且被杜姆擊斃，此時杜姆終於發覺到主角們的存在，於是便變出敵人攻擊。

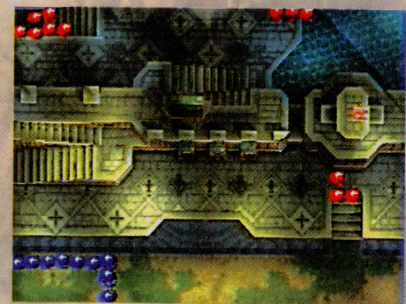


第四十九版圖：城塞都市加多2(城塞都市ガートー)

寶箱：Sword Bladeker「ソードブレイカー」(10、23)

注意點：宜多利用魔法先將左方再處的敵人擊倒





古尼哥里被杜姆擊斃，那人質便沒有了，但杜姆說這只是假像，古尼哥里主要只是用來引二重帝國的主力部隊出國，現時二重帝國首都已被亞路其奧解放軍佔領，即是說二重帝國已不再存在，敵主力部隊亦已變成廢物，亦是統一勒多蘭軍勝利了。此時由利出現，並恭喜終於統一勒多蘭，起初以為又沒有好事，原來他是報告哥達魯的正體將會再次在王都由哥復活，叫他們回去。其後在勒多蘭王宮，那個謎之少年再次出現在雅迪露眼前，說過很辛苦後便開始消失，同時富蘭滋的身體亦發生變化，能開始活動，但實際上是哥達露的魂魄上了他的身，並利用他的身體去做事，還說雅迪露已利用夠，只要取得這個身體便甚麼也不怕；後來瑪拿來到，他根本不知哥達魯上了富蘭滋身，並且想攻擊，最後仍是被擊倒。其後更向雅迪露表露他的真正身份，原來他就是150年前被教庭列為異端的古多路教派的教祖，並且將這教派的來由說出，約在150年前的一年一度的安息日，當時規條是當日所有聖職人員均不能出外做任何法事，可是當時的哥達魯樞機主教，卻打破戒條到外面救回一老人的孫，最後結果被教庭列為異端，就連被救的家族也是，而他亦對教庭法律不容人命感到極之不滿而棄掉現時的信仰，不過這亦令他尋找到真的價值，就是要令世界沉淪於血的海中，神的福音再次來臨。回到由哥基地後，聽到哥達魯復活的情報，而且古多路邪教再次活動，而他們亦因疏忽，令尼哥拉被捉去，於是他們便決定攻進王宮。



第五十版圖：勒多蘭王宮(ナトラ王宮)

注意點：留意魔法師與弓兵的長矩攻擊



來到聖堂看到由利，主角便問他為何不再相信教會反而跟隨邪教，因為他得知聖人原來是世界的破壞者而感到絕望，但主角卻反說聖人是為了人類不至於滅亡而不得不這樣做，並且拿出聖劍Vandal Hearts，最後由利終於改邪歸正。而在王宮最上層，雅迪露知道她被人利用，並且令很多人死去感到痛悔，並且想跳樓自盡，不過經過主角、由利與古拉本的勸戒後，她終於與主角成一陣線了。最後連尼可拉及他的同伴們亦救出來了，不過找不到哥達魯的蹤影；其後從由利口中得知在主角未到之前，他們便率領全軍向教庭進發，而且聽說在教庭中心地尼蘭大聖堂的地下，封印著以前魔導文明的實驗爐，於是主角們便追擊哥達魯。(請先Save連續四版面)



第五十一版圖：尼蘭大聖堂1(ニグラン大聖堂)

注意點：集中火力攻擊馬拿不讓他有喘息機會／雪地移動力下降

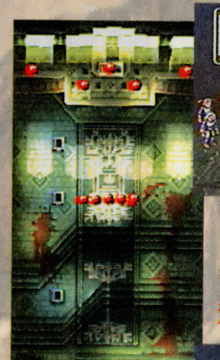


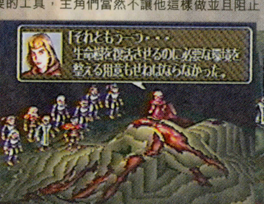


第五十二版圖：尼蘭大聖堂2(ニグラン大聖堂)

注意點：以守為攻，先引其他敵人下來擊倒後，再集中火力攻擊摩可沙。

終於在實驗爐處見到哥達魯，原來他的目的是要令生命樹再次復活，以圖要毀滅世界，而實驗爐亦是必要的工具，主角們當然不讓他這樣做並且阻止。





第五十三版圖：尼蘭大聖堂3(ニグラン大聖堂)

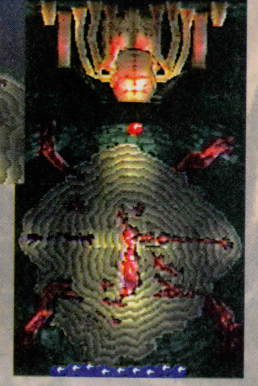
注意點：好好計算哥達魯魔法攻擊範圍



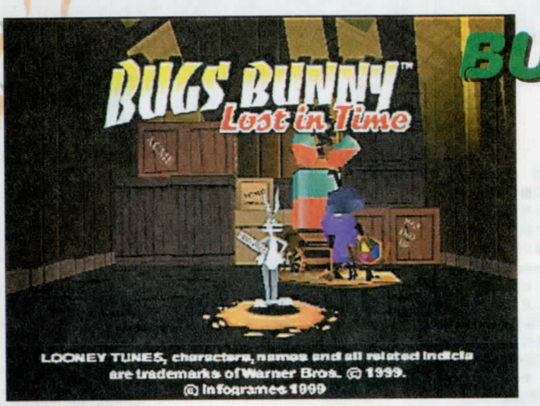
將哥達魯的傀儡身驅擊倒後，終於現出其真身，為了消滅真個大魔頭，再次全軍出擊。

第五十四版圖：尼蘭大聖堂4(ニグラン大聖堂)

注意點：右方最接近自軍的心藏要先擊倒，餘下的可慢慢用弓箭和魔法攻擊。

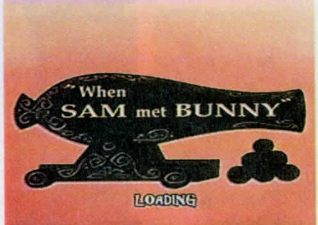


TEXT：J.J



BUGS BUNNY Lost in Time
賓尼兔 迷失時空
完全地圖攻略篇 PART 2





THE PIRATE YEARS
WHEN SAM MET BUNNY

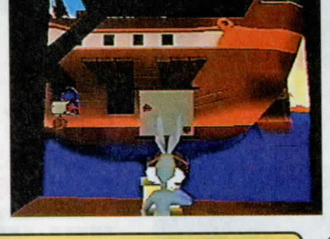
時鐘總數：1

金蘿蔔總數：2



這是一個類似BOSS版的版面，要對付的是SAM的海盜船。

戰鬥會分為甲板和船倉兩部份來進行。在甲板上的時候，賓尼兔要先控制砲台移動至SAM發砲的位置，以便將他射出的砲彈據為己有，跟着海盜船上會有一個位置閃動着，只要將砲台移到那處開火，便可破壞海盜船的一部份，當破壞了一定程度後，戰鬥便會發展至船倉的部份。



船倉的戰鬥主要是要將SAM放過來的風力魚雷反吹回去。SAM會在三個窗口的位置放出魚雷，而賓尼兔則要在魚雷接近時按掣將魚雷反吹回去，這時的關鍵是可待魚雷接近到一定程度後才一口氣按掣反吹，這樣魚雷便會以高速衝向敵艦，令SAM想再反擊亦不行。

當每次結束船倉部份的戰鬥時，均會得到金蘿蔔一個，而當成功擊倒SAM的海盜船後，則會再得時鐘一個及離開版面。



7.安裝了E房間的舵並踢動它後，洞穴外的木閘門便會打開。



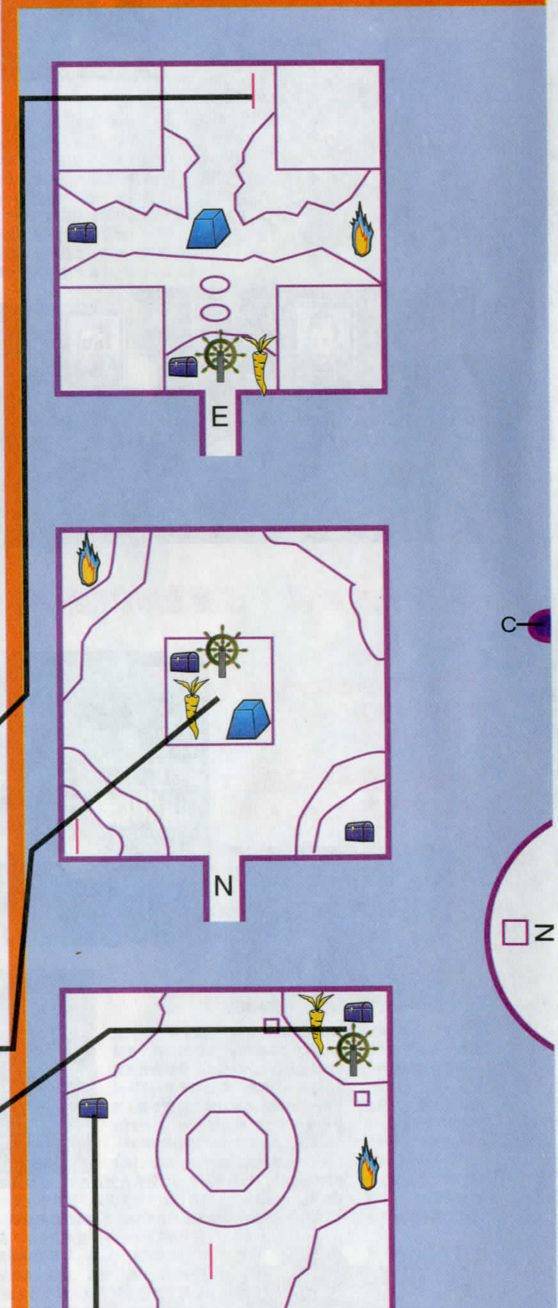
6.在N的洞穴內，重點是要利用海盜作為踏腳點提高跳躍力，這樣才可跳上中央的高台。

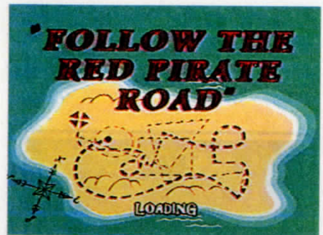


5.接下來是踢開下方的另一個寶箱，拿出裏面的木棒，將它拿到火盤燃點再用火把點亮那個刻有英文字母的台座。



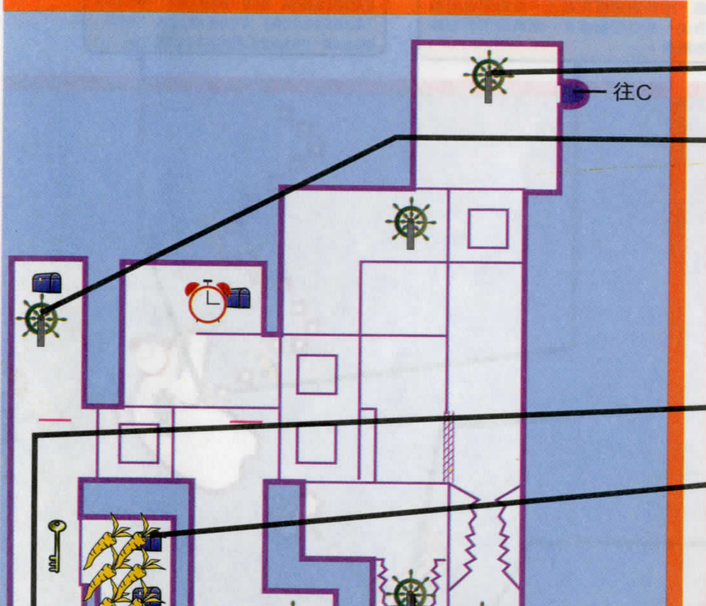
4.以W的洞穴為例，首先要堆起箱子跳到高台上，踢向寶箱拿掉裏面的金蘿蔔，並將那舵拿起安裝在下層的木條上，加以踢動便會令E洞穴的熔岩中冒出石塊。

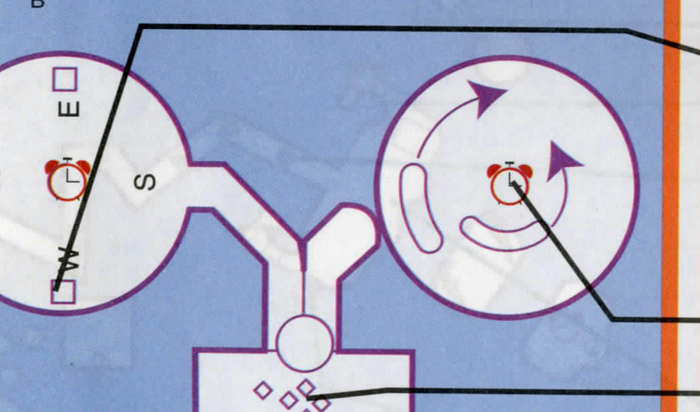




THE PIRATE YEARS
FOLLOW THE RED PIRATE ROAD

時鐘總數：4
金蘿蔔總數：9



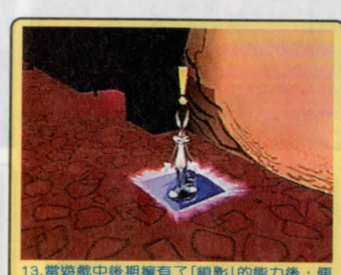




1.要進入這個版面，首先要利用THE PIRATE YEARS主版面的這個位置利用「超級跳」的技能跳到高台上、踢動那裏的舵令島上骷髏頭的山洞口打開。



11.踢動這裏的舵會令牆壁上海盜眼珠的位置移動，其實是代表着上層洞穴所會開啟的方向，簡單來說就是在這裏踢過後，便可開啟往上層右方洞穴的路。



9.這裏會有一名海盜躲在寶箱之內，各位要在他跑出來之前利用滾動的方法將寶箱撞破，便能得到所需的舵。



13.當遊戲中後期擁有了「鎖匙」的能力後，便可在這裏按R1使用能力開啟密室的門。



14.裏面共放了六枚金蘿蔔及一個時鐘，沒有甚麼難易度可言。



10.這區域的兩旁各有一些不穩定的踏腳點，但只要保持着跳的狀態，是不會掉下去的。



3.進入左方的洞穴後，可按R1掣推動木箱，然後按L1掣滾過去。

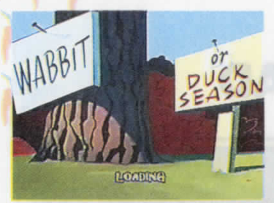


12.上層右方的洞穴其實主要是個出口，當跳過兩塊分別以順時針及逆時針方向移動的踏腳台後，便能從中央的出口離開。



2.要開啟山洞的入口需要先按特定的順序跳在木條上，簡單來說次序是左、右、上、下、左上。

8.S的台座就在木閘門之內，當NWSE四個台座全被點亮後，左方洞穴內的中央便會出現一個時鐘，各位應先前往取得才跳進木閘門內的洞穴。



THE STONE AGE
WABBIT OR DUCK SEASON

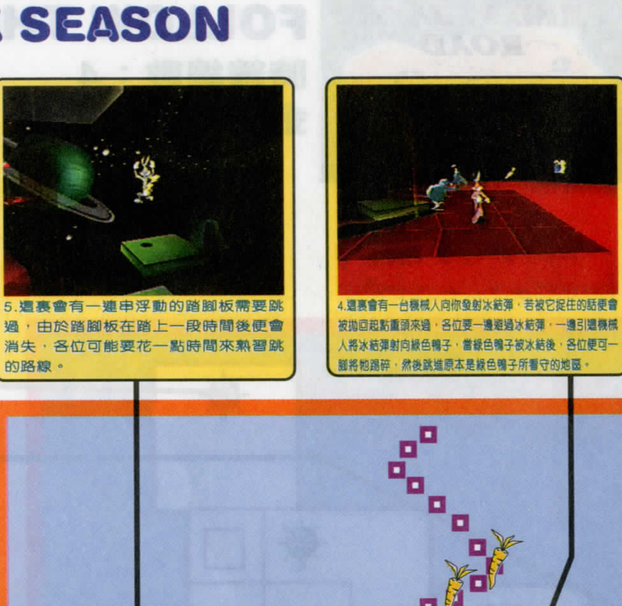
時鐘總數：1
金蘿蔔總數：0

一個以BOSS戰方式進行的迷你遊戲，玩法是不斷踢向圖版上的木板，將那些印着賓尼樣子的木板盡量變成印着鴨子圖案的那面，當一定時間結束後，獵人便會根據那一方的木板較多來決定開槍對付哪一隻，若由賓尼勝出的話，則可得到一個時鐘。

這一版的技巧在於要在限時內盡量努力將木板踢成鴨子圖案，但有時候亦可直接的踢向那鴨子，這樣便可妨礙牠較多的時間。

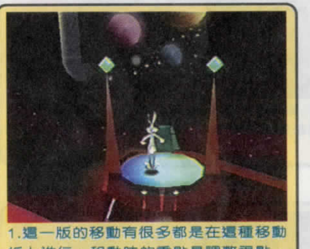






5.這裏會有一連串浮動的踏腳板需要跳過，由於踏腳板在踏上一段時間後便會消失，各位可能要花一點時間來熟習跳的路線。

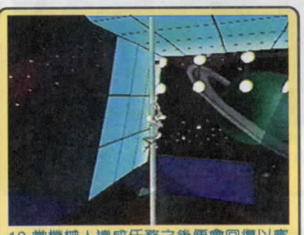
4.這裏會有一台機械人向你發射冰結彈，若被它捉住的話便會被拋回起點重頭來過，各位要一邊避過冰結彈，一邊引這機械人將冰結彈射向綠色鴨子，當綠色鴨子被冰結後，各位便可一腳將牠踢碎，然後跳進原本是綠色鴨子所看守的地區。



1.這一版的移動有很多都是在這種移動板上進行，移動時的重點是調整視點，將移動板與踏腳點移成一條直線。



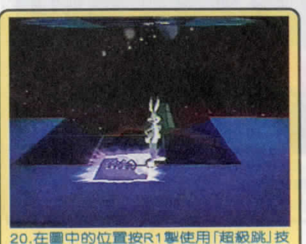
2.這種帶電的機關會在一定的範圍內來回移動，跳過它的關鍵在於要在它移向自己的時候起跳。



19.當機械人達成任務之後便會回復以賓尼兔進行遊戲，這時應先攀上左右兩方的棒子，取得在兩邊角落的時鐘。



3.這種履帶式的地板會不斷沿着一個方向轉動，當和它成相反方向時會很難前進，同一方向時則會移動得出奇地快，要事先做好心理準備。



20.在圖中的位置按R1擊使用「超級跳」技能，但要注意起跳時視點會轉來轉去，需隨時按擊來調整視點。



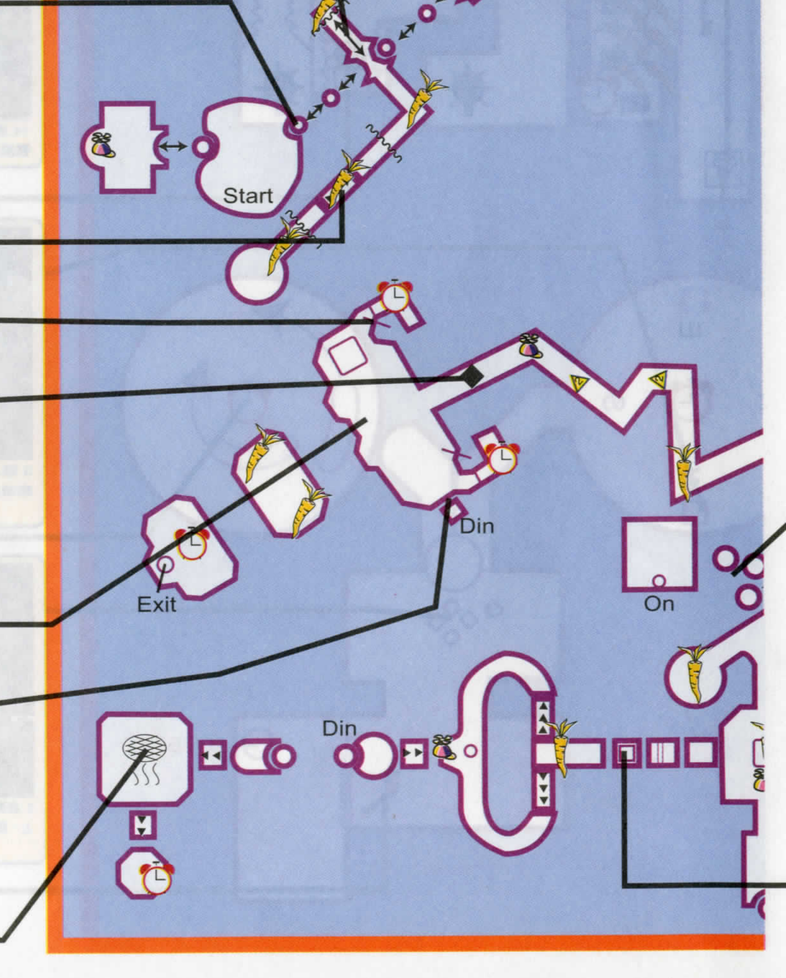
16.來到圖中的位置時，只要操作這機器便會暫時變成以機械人來進行遊戲。

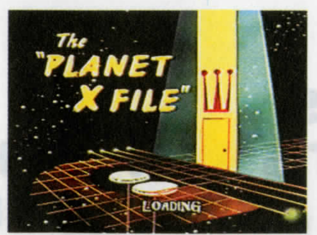


14.這裏的大型風扇會令賓尼的移動出現很大偏差，稍一不慎便會給吹了下去。



17.圖中的通道是只有在操作機械人的時候才可使用的，只要在這裏按○擊便會有升降台出現。







DIMENSION X THE PLANET X FILE

時鐘總數：14
金蘿蔔總數：26



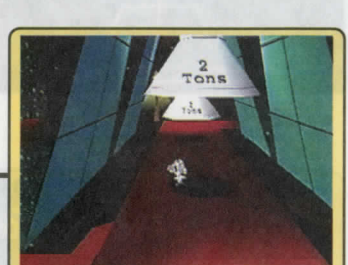
10.來到這裏同樣會有兩匹綠色鴨子阻着去路，但亦不要忘了在這區域的兩個死角是各放了一枚金蘿蔔的。



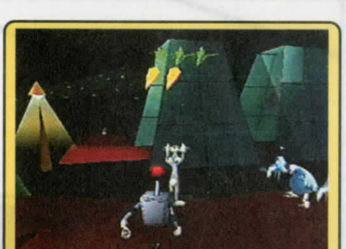
9.這種激光閘會以「下、上、上下同時」的規律運作，通過它的方法是趁它在「上」的時候使用L1掣的滾動。



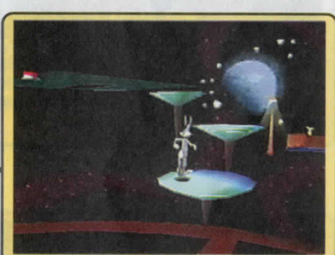
8.進入這裏的轉移裝置後按R1掣，可到達一個放了金蘿蔔及時鐘的地區。



7.被這種2噸重的壓機壓中的話是會即時死掉的，解決的方法是在它升起時利用滾動的方法通過，這樣便能減少被壓中的機會。




6.這裏同樣會有兩隻綠色鴨子守着眼前的路，各位要利用機械人射出的冰結彈來解決牠們，但若然被機械人迫至走投無路時，自殺會比給拋回起點化算一些。



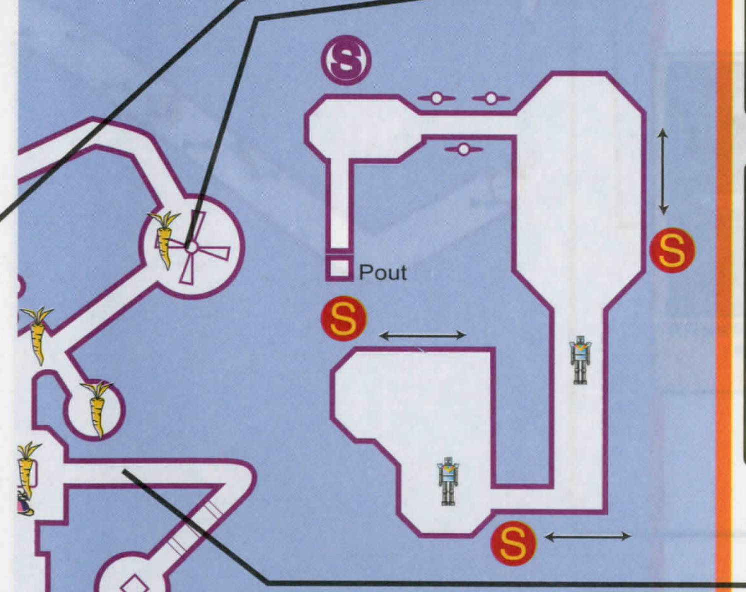
12.當按動機關後，這三塊踏腳板便會升起；跳到它上方的平台踏上開關，便能令另一方一個空心的踏腳板暫時變成實心。



15.在這種電網內移動時主要應走最外側的路線，這樣的話只要一直保持移動的狀態便不會被電網追上。



18.操作機械人的期間，你的目的是利用它來破壞保安系統，因此要不斷的開火進行攻擊。





11.這通道會不斷從左右射出電束，各位要在電束聚集在中央消失後的那一刻跳過它。

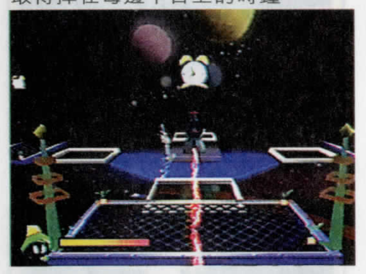


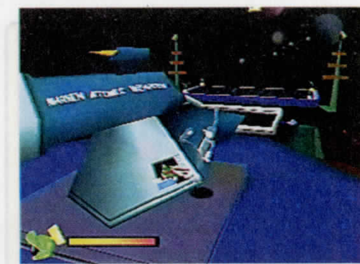
13.從上方跳下來再趕到這空心踏腳板的話很可能時間不足，一個有效的解決方法是在踏上機關後故意跌死，這樣便可從CHECKPOINT這個較接近的位置繼續遊戲、節省時間。

BOSS版

這版的最後是個BOSS版面，賓尼會先身處在一個平台上，這時敵人會射出紅色(低)或藍色(高)的光束，各位可利用跳躍或滾動來應付這兩種攻擊，此外敵人還有可能會使用一些電球來封着半邊平台，這時各位便要在更有限的範圍內閃避。

當成功迴避了一段時間後，敵人便會停下來檢查光束砲台，各位可把握這機會跳到圖版的中央踢他一腳，接着便會來到另一邊的平台繼續戰鬥；當經過了四邊平台的戰鬥後，敵人便會完全地被你擊倒，但在離開前可不要忘了取得掉在每邊平台上的時鐘。





THE 1930'S OBJECTS IN THE MIRROR ARE CLOSER THAN THEY APPEAR



1.這是一個會以賽車遊戲方式來進行的強制捲軸版面：一開始後馬上會遇上這輛貨櫃車，這時必須向右方閃避才可，否則便會撞車。



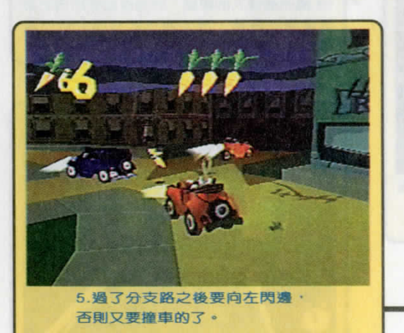
2.由於車速不算高，要進入這條窄巷應該還不會太難，但後方追着的車則會不斷的開槍令你受傷。



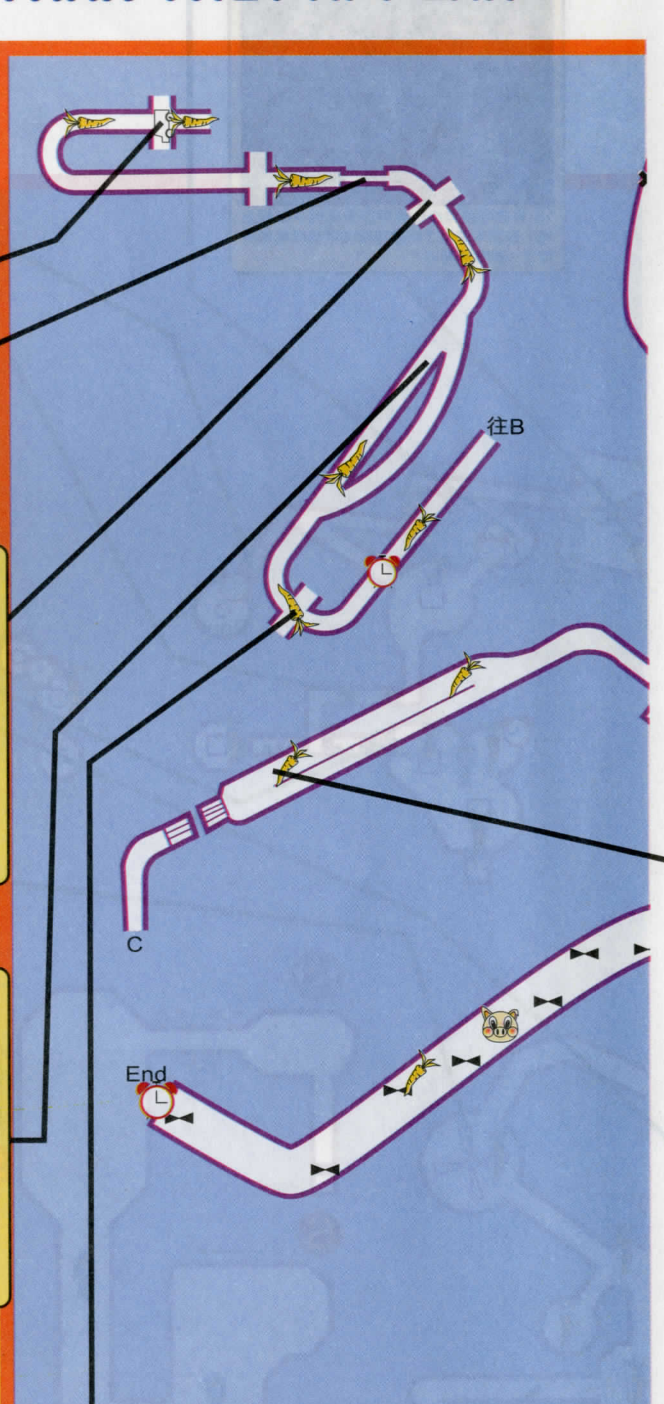
3.離開了剛才的窄巷後要馬上駛向右方，否則便會來不及閃避這輛貨車。



4.這分支路雖然左右兩邊也有蘿蔔，但因為只有右方會有金蘿蔔，所以入線時不要弄錯。



5.過了分支路之後要向左閃避，否則又要撞車的了。



時鐘總數：4
金蘿蔔總數：15



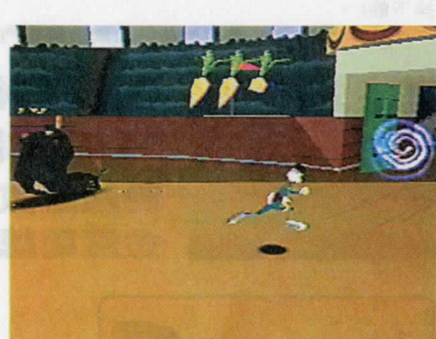
THE 1930'S LA CORRIDA

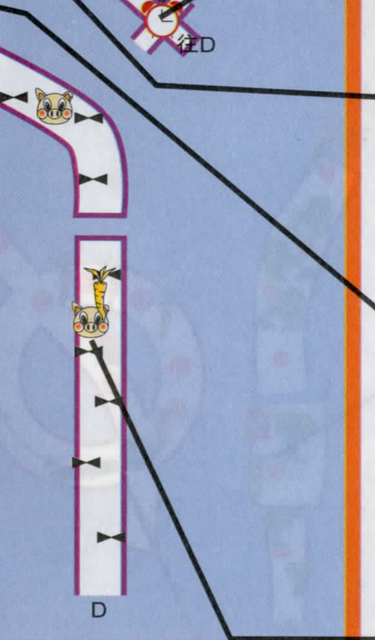


時鐘總數：1
金蘿蔔總數：5

這是一個以鬥牛的方式來進行的小版面，玩法是先走到鬥牛場外圍的其中一個靶前，待蠻牛跑近的時候便突然跳開，這樣蠻牛便會將靶子撞破而掉出一個金蘿蔔，接着便可再走到另一個靶子前面重複剛才的方法，當五個靶子全撞毀後，蠻牛身上便會再掉出一個時鐘，這時只要踢毀鬥牛場上一些木桶，外圍的木門上便會出現出口。

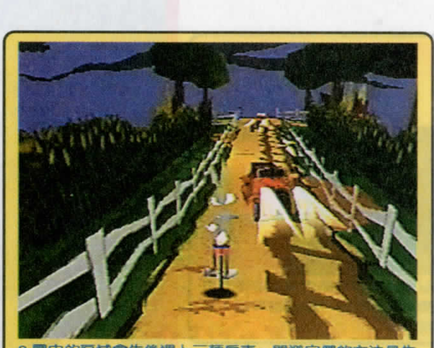




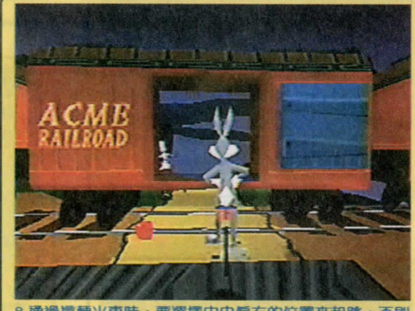




6.這版的第2部份是駕着單車來進行，特點是要利用途中一些木板作為斜台跳起取得金蘿蔔。



9.圖中的區域會先後遇上三輛房車，閃避它們的方法是先從左邊避過第一輛，然後馬上移向右方盡頭避過第二及第三輛。



8.通過這輛火車時，要選擇中央偏右的位置來起跳，否則便會與火車撞個正着。



7.第3部份時單車只剩下一個車輪，在最初與敵人各走一條路的階段，敵人會不斷拋出炸彈向你攻擊。



10.這版的最後一段路會騎在一匹野豬上進行，途中若踏在粉紅色的肥豬身上時，是可作為踏腳點跳高的。

DIMENSION X VORT "X" ROOM

時鐘總數：4
金蘿蔔總數：0







這個同樣是一個直接的BOSS版面，對手會乘着UFO在版面中央，以光束及綠色鴨子向賓尼進行攻擊，這裏的綠色鴨子初時會以一個綠色小塊的形態出現，當隔了一定的時間後便會進化成為平常所見的綠色鴨子，然而若能在牠們進化之前拾起牠們的話，是可作為武器反過來拋向中央的UFO的，只要能維持有5隻綠色鴨子依附在中央的UFO，便能令UFO負荷過重而毀掉(依附在UFO上的綠色鴨子會在一定的時間後掉下的)。

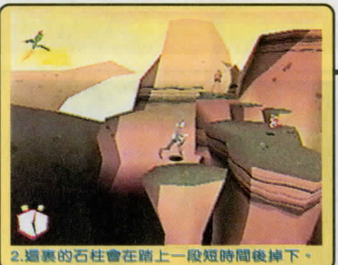
當戰鬥結束後，賓尼便能一口氣取得戰鬥舞台上的四個時鐘，並在取得第4個時鐘後離開版面。



DIMENSION X "WITCH" WAY TO ALBUQUERQUE

時鐘總數：1
金蘿蔔總數：8





2.這裏的石柱會在踏上一段短時間後掉下。



1.這一版是以數段要在限時內完成的賽道來構成，而在途中若能取得一些+3的時鐘，便能令限時增加。



5.這裏兩旁的大樹會在巫女的魔法下折斷，各位可利用跳躍或滾動來通過它們。

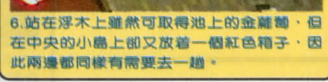


4.荷葉雖然會在踏上很短時間後沉掉，但仍足夠賓尼跳向下一個踏腳點的。



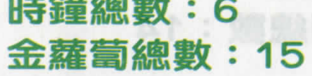
3.這裏的路被這條橫向的樹枝阻擋着，但只要利用滾動來通過這裏的話，便能順道連前面的紅色箱子亦一拼毀掉。



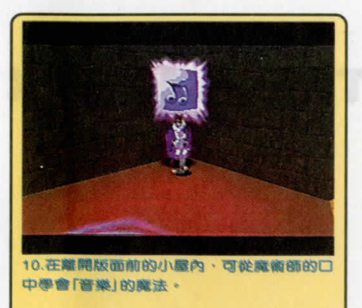


6.站在浮木上雖然可取得池上的金蘿蔔，但在中央的小島上卻又放着一個紅色箱子，因此兩邊都同樣有需要去一趟。

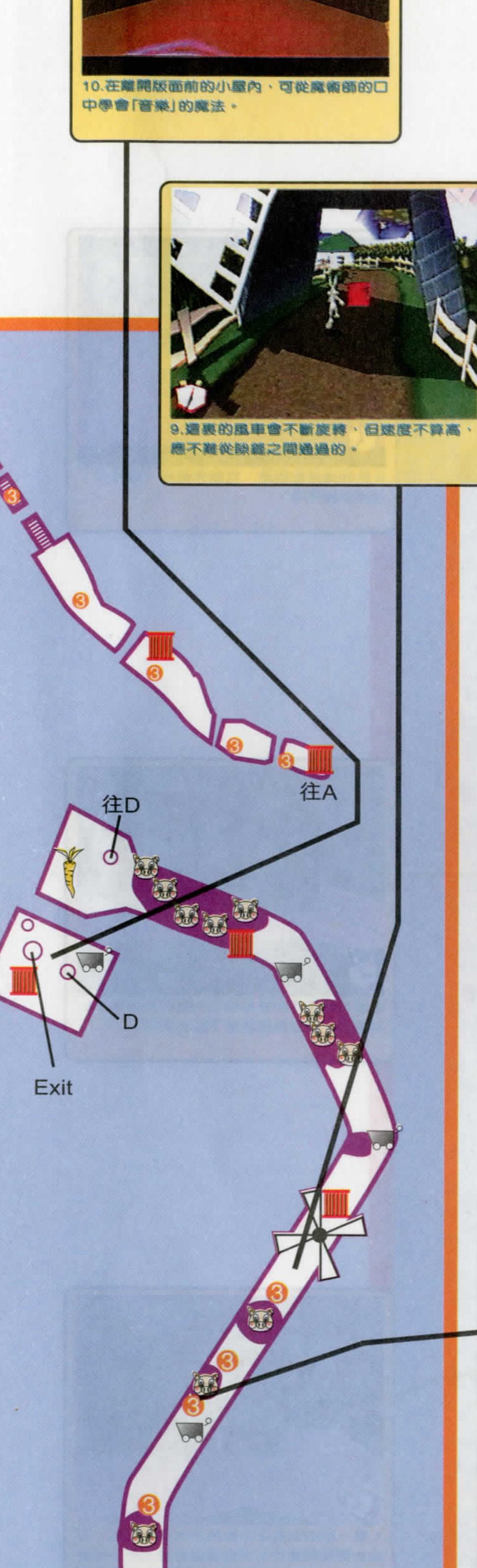
THE 1930'S
THE GREATEST ESCAPE PART 2



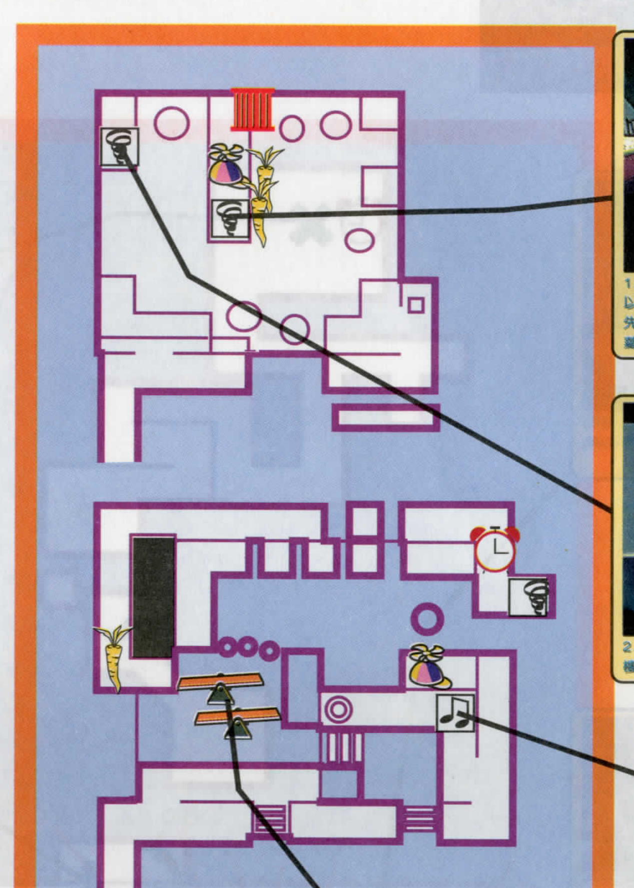
時鐘總數：6
金蘿蔔總數：15

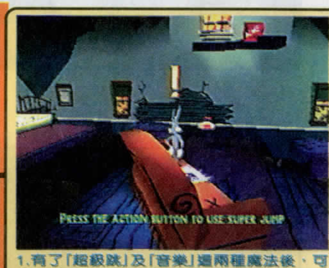


10.在離開版面前的小屋內，可從魔術師的口中學會「音樂」的魔法。

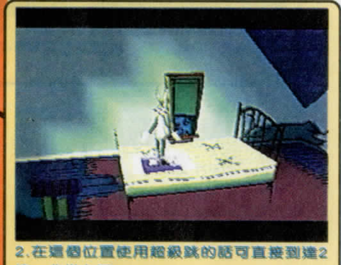


9.這裏的風車會不斷旋轉，但速度不算高，應不難從隙縫之間通過的。





1.有了「超級跳」及「音樂」這兩種魔法後，可以先回到這一版完成之前未完成的部份。首先是在圖中的位置使用「超級跳」取得兩枚金蘿蔔，並跳到前方的閣樓毀掉紅色木箱。



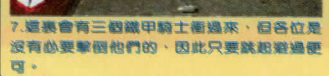
2.在這個位置使用超級跳的話可直接到達2樓，非常方便。



4.這裏的踏腳處有着搖搖板的特性，因此行動必須要快，否則便會給掉了下去。

3.在鋼琴的位置使用音樂魔法後會令鋼琴毀掉，露出一條在鋼琴背後的通道。





7.這裏會有三個鐵甲騎士衝過來，但各位是沒有必要擊倒他們的，因此只要跳起避過便可。



8.這版的最後一段路是會在農場內進行，手推車子及粉紅色的肥豬同樣可作為踏腳點來跳起。



DIMENSION X
THE CONQUEST FOR THE PLANET X

時鐘總數：1
金蘿蔔總數：14

3.這一帶會不斷有巨石從上方掉下來，移動時要留意上方的石影，並在巨石之間小心地前進。

6.先到達終點的話，可額外得到一個時鐘，因此非勝不可。

往D 往C
F 往D 往E C
B
E
往G
往H
往G
J
往K
往G
往HJ
往A
往A
往B
A

4.有時候進入某些山洞後會在旁邊的洞穴走出來，但若然直接進入那個出口的洞穴，則又會到達另一個地方。

2.這裏除了可爬進地洞之內避過綠色鴨子的攻擊外，亦可直接跳進下層走捷徑。

5.按動這裏的開關，便會有一個升降台出現。

1.這一版的玩法是在限時之內跑完全程，但由於要取得途中所有金蘿蔔會繞上不少多餘的路，一般來說應先玩一次專心收集金蘿蔔，到第二次才一口氣跑贏對手。

THE MEDIEVAL TIMES
WHAT'S COOKIN'.DOC? PART 2

時鐘總數：15
金蘿蔔總數：37



1.再次來到這一版的時候，首先應走一次所有未入城之前的地區，將各處的紅色箱子毀掉，否則到最後是不能取得時鐘，接下來便是進入ROYAL SQUARE，利用音樂魔法令鳥讓將你帶到上一層。

對付這種戴着蛋殼帽子的原始人時，可先跳起踏在他們頭上，然後再補上一腳便可，需記着擊倒他們時是可以得到金蘿蔔的。

3.故意在鐵閘前與巨男戰鬥，待他氣喘時將他踢倒再以他作為彈板進入公園內。

4.這彈板可以將賓尼彈得很高，但仍要配合適當的飛行軌跡才能取得半空中的三枚金蘿蔔。

5.踢向果樹令蘋果掉下，然後拾起它們用來放進這貝殼上，但就要提防那從中妨礙的鴨子。

6.當三個蘋果放進貝殼時會令噴水池停下，可趁這機會沿噴水池爬進地下取得右上方的金蘿蔔。

7.當擁有「風扇」的魔法來到這裏時，可利用它登上2樓，在這裏可得到金蘿蔔，紅色箱子及一枚旗子。

8.取得了旗子後回到這座城的面前，便可令城門開啟，取得裏面的時鐘。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

8月

19日	～MR.PROSPECTOR～HORIATEKUN(對應PocketStation)	ASUKU	3800日圓	RPG
	太閣立志傳III	KOEI	6800日圓	SRPG
26日	■西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	■MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	■ABE'99	RIVERHILL SOFT	6800日圓	ACT
	WORLD TOUR CONDUCTOR～世界夢紀行～	TYO	5800日圓	AVG
	GALERIANS	ASCII	6800日圓	AVG
	東京惑星PLANET KIO	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER～FEATURING日本代表隊～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/ 日經映像	6800日圓	TBL
	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPG
	PURUMUI 2(對應PocketStation)	CULTURE PUBLISHERS	3000日圓	ARPG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SAYURI編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SHROU編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SPECTRAL FORCE-可愛邪惡-	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	5800日圓	SLG



令全城機迷、舞神為之瘋狂的《DDR》，想不到這麼快就可以在家玩到它的續篇《2nd REMIX》，最近KONAMI的移植速度都真的十分驚人。這隻《2nd REMIX》收錄了約30首全新歌曲，又對應街機版《DDR 2nd REMIX Link Version》，玩者可以在街機表演自創的舞步(雖然在香港可能沒有機會玩到……)，相信又會掀起新一輪跳舞熱潮。

	Superlite 1500 SERIE MARK矢崎之西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES ANGORUMOA	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES PANKEA	SUCCESS	1500日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES REVERSE II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	PACHINSLOT之帝王～花月・TWO PAIR～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Lord of Fist	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
	★VIRTUAL PACHISLOT V～山佐・北電子・OLYMBIA～	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	PANEKITTO	SONY CPMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

9月

2日	■ROCKMAN 2 Dr.WILLY之謎(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	■MY GARDEN	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	■WILD ARMS 2nd IGNITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	CLOCK ADVENTURE	KOEI	4800日圓	ACT
	FRONT MISSION 3	SQUARE	6800日圓	SLG
	BISHI BASHI SPECIAL 2	KONAMI	4800日圓	ETC
	JEREMY McGRATH SUPER CROSS98	TAITO	2000日圓	RAC
	FOUR SEIKEN	TAITO	2000日圓	STG
	TECHNO COLLECTION 3 Neorude 2	TECHNO SOFT	2500日圓	RPG
	★THE心理遊戲3(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	★THE心理遊戲4(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	★蒼狼與白鹿 元朝秘史(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★水滸傳 天導一零八星(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★大航海時代外傳(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★毛利元就 三矢之誓(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
9日	■WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	■GETTER ROBO大決戰！	BANDAI VISUAL	價格未定	SRPG
	■SUTOREISHIPU～PO與MERRY之大冒險～	ROBOT	5800日圓	AVG
	STAR IXIOM	NAMCO	5800日圓	STG
	FORMULA NIPPON'99～成為賽車手吧！～	TYO	5800日圓	RCG
	我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	信長之野望 烈風伝	KOEI	9800日圓	SLG
	BEAT MANIA APPEND 4thMIX～the beat goes on～	KONAMI	2800日圓	ACT
	我的料理	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS京	SNK	2800日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION METAL SLUG	SNK	2800日圓	ACT
	★想再一次見你……Lored 1「Dream Generation-戀愛、還是工作？-」	MASSYIA	1800日圓	AVG
	★想再一次見你……Lored 2「Heroine Dream」	1800日圓	SLG	
	★想再一次見你……Lored 3「膝上的同居人」	1800日圓	SLG	
	★想再一次見你……Lored 4「m-告訴你-」	1800日圓	AVG	
14日	■你的感覺・我的心	TAKARA	5800日圓	AVG
	■ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	DIGITAL GRADER AIRMAN	ASK	5800日圓	SPT
	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
	★本格派DE1300日圓 JIGSAW WORLD	HECT	1300日圓	PUZ
	★本格派DE1300日圓 TSUMU LIGHT	1300日圓	PUZ	
	★本格派DE1300日圓 兩替PUZZLE MOJA	1300日圓	PUZ	
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～	CHUN SOFT/ ENIX	6800日圓	RPG
18日	■WINNING POST 4	KOEI	6800日圓	SLG
22日	■BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	■CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	FISH ON!BASS	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	APOCALYPSE	SUCCESS	4800日圓	ACT
	Goo！Goo！SOUNDY	KONAMI	4800日圓	ETC
	三昧系列 村越正海之爆釣日本列島釣魚手掣對應版	VICTOR SOFT	2500日圓	SLG
	三昧系列 灣岸TRIAL	VICTOR SOFT	2500日圓	RCG
	Superlite 1500 SERIES CARD II	SUCCESS	1500日圓	TBL
	Superlite 1500 SERIES 在遊戲中你的青春	SUCCESS	1500日圓	TBL
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RCG
	AI將棋2 DELUXE	AIFOUR	4800日圓	TBL
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
30日	■Memories Off	KID	價格未定	TAB
	MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	DRERBY STALLION'99	ASCII	4800日圓	SLG
	EXCITING BASS2	KONAMI	4800日圓	SPT
	PIXY GARDEN	escot	6300日圓	SLG
	超發明BOY格烈佛～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE BIKERACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RCG
	FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99	EXCING ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
上旬	Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	SLG
下旬	■續・御神樂少女探偵團～完結篇～	HUMAN	5800日圓	AVG
	拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
9月	■想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	■MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG
	GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行-	DUZU	5800日圓	SLG
	MARL王國之人形姬＋1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	我的暑假(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢	TAKARA	6800日圓	SLG
	必殺PACHINKO STATION now～這是最好的！真第一天國～	SUN SOFT	2800日圓	SLG
	必殺PACHINKO STATION PUCHI～NANASHI是什麼？～	SUN SOFT	1500日圓	SLG

10月

7日	■宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE BRAIN	3800日圓	FIG
	■Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	黑暗中的探險隊	SPIKE	5800日圓	AVG
	SILVER事件	ASCII	5800日圓	AVG
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
	★WONDER BIKURUZU DOGIBONE大作戰	SUNSOFT	5800日圓(預定)	SLG
14日	ROBOT X ROBOT	NEMESIS	5800日圓	SLG
	光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	SLG
21日	■蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	★實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
	★SuperLite 1500 SERIES實戰PACHISLOT必勝法SEMI REVOLUTION回來了PACHI夫Dream Collection	SUCCESS	1500日圓	SLG
	★SuperLite 1500 SERIES將棋II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★SuperLite 1500 SERIES花札II	SUCCESS	1500日圓	TAB
28日	■挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
	■HARLEM BEAT	KONAMI	5800日圓	ETC
	■Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	RU KONCHERT PIANISM	童	4800圓	不詳
	RU KONCHERT FORTISM	童	4800日圓	不詳
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	傳説獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
	★職業麻雀 極 天元戰編	ATHENA	5800日圓	TAB
	★a bug's life	KONAMI	5800日圓	ACT
	★Parlor!PRO Jr.Vol.2	日本TELENET	3200日圓	SLG
	★DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SPIKE	5800日圓	STG
上旬	■PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
10月	KOUDELKA	SACNOTH/ SNK	價格未定	AVG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	森之王國(暫稱)	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	JAPAN島～命運會由骰子決定嗎？	HUMAN	4800日圓	TAB
	Brightis	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	漂流記	KSS	5800日圓	SLG

11月

11日	★PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	不詳
	★最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
25日	■GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
上旬	■SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	★THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEYU	3800日圓	PUZ
11月	■SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	FIG
	■FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(預定)	ETC
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真・魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(預定)	SLG

12月

9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
12日	■SD飛龍之拳「Z(LOV)」	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
12月	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	閉鎖病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG

99年

夏	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
秋	TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	價格未定	AVG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GROWLANSER	ATLUS	價格未定	RPG
	POKERA(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	TOMBA！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT～料理& WINE職人們～	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	AVG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBO大戰(1)出擊！驚異之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英雄傳説(1)在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓	ACT
	一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓	SRPG
冬	■POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	■POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	■POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	★VALKYRIE PROFILE	ENIX	價格未定	RPG
	★遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
99年	■花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ALG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	SLG
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J・WING	5800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	DRAGON VALOR	namco	價格未定	ARPG
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	★BREEDING STUD'99	KONAMI	價格未定	SLG
今冬	■建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	EARLY RENIS～荒野之天使們～	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	不詳
2000年1月	星神～沈沒的蒼茫大地～(暫稱)	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	不詳

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
DIGITAL ART COLLECTION山形SPRING	IMAGINEER	價格未定	ETC
DIGITAL ART COLLECTION山形SUMMER	IMAGINEER	價格未定	ETC
DIGITAL ART COLLECTION山形AUTUMN	IMAGINEER	價格未定	ETC
DIGITAL ART COLLECTION山形WINTER	IMAGINEER	價格未定	ETC
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳說幪面之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
White Diamond	escot	價格未定	SRPG
DRAGON QUEST VII	ENIX	價格未定	RPG
MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN 4新的野望！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
MAX SURFING 2000(暫稱)	KSS	5800日圓	SPT
TOKIMEKI MEMORIAL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
POCKET單・POCKET熟(POCKET STATION專用CD-ROM)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
感覺之名偵探(暫稱)	namco	價格未定	AVG
GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
蜃氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
山卡MAX G	ATLUS	價格未定	RAC
★筋肉番付(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
★BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG

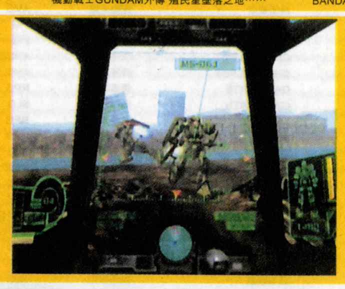


CAPCOM著名的RPG系列《BREATH OF FIRE》終於發表了最新作《IV》。今集每個主要人物用上的動畫多達3000幅，而且承繼了上集人物2D、背景3D的特色，進一步追求2D和3D的融合，令畫面的風格更為統一和細膩。遊戲中戰鬥的部分更加入了CAPCOM最拿手的格鬥遊戲要素——COMBO，增加其戰略性。

Dreamcast

8月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
26日	COOL BOARDERS BURRN	UEP SYSTEM	5800日圓	SPT
	機動戰艦NADESICO THE MISSION	角川書店/ ESP	6800日圓	SAVG
	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地……	BANDAI	6800日圓	STG



今年是高達20周年，所以特別多以高達為題材的遊戲推出。如無意外這隻《機動戰士GUNDAM外傳》將會是歷代高達遊戲中畫面最為出色的，以DC的機能，一年戰爭中各經典MS都可以逼真地重現，加上全3D射擊的玩法，絕對有令玩者有置身戰爭中的感覺。

9月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	dancing blade任性桃天使！完全版	KONAMI	5980日圓	AVG
9日	STAR GRADIATOR2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
14日	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
23日	■ESPION-AGE-NTS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SLG
	幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	集合！團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	4800日圓	ETC
30日	J-LEAGUE 創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
	dancing blade任性桃天使！~Tears of Eden~完全版	KONAMI	5800日圓	AVG
上旬	■新日本職業摔角 鬥魂烈傳4	TOMY	6800日圓(預定)	FIG
下旬	創造IDOL雀士吧！	JALECO	5800日圓	ETC
	創造IDOL雀士吧！(初回限定版)	JALECO	6800日圓	ETC
9月	BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	★ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT

10月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	■MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	價格未定	AVG
21日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	★夢馬券'99～INTERNET～	SHANGRI-LA	2800日圓	SLG
28日	■SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	RPG
	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG
10月	SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	價格未定	SLG

11月以後

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	■蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
18日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
25日	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大黑電機	5800日圓	SLG
下旬	■Dreamcast SEQUENCER(暫稱)	WAKA製作所	價格未定	ETC
11月	■Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB

12月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
12月	烙印戰士	ASCII	價格未定	ARPG
	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	F-1	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	★花組對戰COLUMNS	SEGA	價格未定	PUZ

99年

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	參加職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	ENTERTAINMENT GOLF(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DEATH CRIMSON 2(暫稱)	ECOLE SOFTWARE	價格未定	STG
	PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
冬	■WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY?	5800日圓	SLG
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
'99年	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF(暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	★神機世界EVOLUTION遙遠的約定	STING	價格未定	RPG

今冬

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG

2000年1月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

2000年

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	■Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT

發售日未定

	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	ARPG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	Project ARES(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	楊天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	SUPER ROBOT大戰SERIES(暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	價格未定	TAB
	超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
	★DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	★RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	未定

發售檢討中

	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

8月

27日	■格鬥傳承～F-Cup Maniax	IMAGINEER	6800日圓	FIG
29日	■STAR WARS出擊！ROGU中隊	任天堂	6800日圓	ACT
下旬	■WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC

9月

10日	■EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
23日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
24日	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
30日	★V-RALLY EDITION99	SPIKE	7800日圓	RAC
下旬	■職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
9月	64花札～天使的承諾～	ALTRON	價格未定	TAB
	爆裂無敵BANGAIO	TREASURE	5800日圓(預定)	STG

10月

10月	■夜光蟲II～殺人航路～	ATHENA	6800日圓	AVG
	超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓(預定)	SLG
	BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	ACT

11月

11日	★VIEW POINT 2064	SPIKE	7800日圓	STG
下旬	■爆BOMBERMAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	★CHORO Q64 2	TAKARA	6800日圓	RAC

12月

1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
12月	■MARIO ARTIST TALENT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	■MARIO ARTIST PAINT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	■MARIO ARTIST POLYGON STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	大戰略	經銷商未定	價格未定	SLG
	GOLF	經銷商未定	價格未定	SPT
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	TOP GEAR HYPER BIKE(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC
	TOP GEAR RALLY 2(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC

99年

秋	■CUSTOM ROBOT(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月	■VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	★大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	AVG

發售日未定

	■F-ZERO X EXPANSION KIT(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	■星之卡比64(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	ULTRA DONKEY KONG 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SIMCITY 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	撒爾達傳說DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	撒爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	★REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
	★糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT

	★EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	★MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	價格未定	TAB
	★MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	★麻雀	發售商未定	價格未定	TAB

NEO-GEO

9月

	THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	38000日圓	FIG

12月

	THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

8月

19日	DIVE ALERT BARN編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
	DIVE ALERT REBECCA編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
26日	PACMAN(暫稱)	namco/ SNK	價格未定	ACT
8月	PARTYMAIL(暫稱、對應無線)	ADK	價格未定	ETC
	NEO・21(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	NEO・BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB

9月

30日	POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
9月	Beast Busters POCKET(暫稱)	SNK	價格未定	STG
10月下旬	PACHINKO必殺GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG
10月	電車GO！2(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	NEO GEO POCKET BASS FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT

11月以後

11月	FASELE！	SACNOTH	價格未定	不詳
	NEO POCKET BLOCK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	BIOMOTOR UNITRON 2(暫稱)	夢工房	價格未定	RPG
	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	價格未定	PUZ
	BATTLE ROYAL(對應無線)	ADK	價格未定	SLG
12月	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG

99年

秋	■SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	■SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB

《SNK VS CAPCOM》系列的第一彈《激突CARD FIGHTERS》由原本預定的夏季推出延期至秋季。各位SNK和CAPCOM的FANS可能會覺得有點失望，但從最近的公佈得知兩個版本合共有約300個人物登場，還可以和之後《SNK VS CAPCOM格鬥GAME》互換資料，絕對是所有格鬥迷和CARD GAME迷值得期待之作。

	■POCKET LOVE if	KID	4800日圓	SLG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AAVG
冬	■COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM 格鬥GAME(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	THUNDER V(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	ZIROKICHI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	PUZZLE LOOP(暫稱)	MITCHERU	價格未定	PUZ
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	MIDWAY	價格未定	FIG

發售日未定

	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	SOCCER DATA BASE SIMULATION(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	SPT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	蜜瓜妹妹之成長日記2	ADK	價格未定	SLG

SUPER FAMICOM

8月

28日	FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版	任天堂	6000圓	RPG
	FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版DX PACK	任天堂	9800圓	RPG

9月

1日	Fire Emblem火焰之紋章TORAKIA 776	任天堂	NINTENDO POWER專用(2500日圓)	SLG

10月

1日	★PICROS NP Vol.4	任天堂	NINTENDO POWER專用(2000日圓)	PUZ

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	ETC

SEGA SATURN

99年

99年	SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	ALFA OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	鬪大作戰～女神們之嘀咕～	BIG KISS	價格未定	不詳
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	REAL SOUND 2～霧之ORGEL～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

8月

20日	BACKGAMMON	ALTRON	3980日圓	ETC
27日	～PUYOPUYO外傳～PUYO WARS	COMPILE	3980日圓	SRPG
	WET RISS(暫稱)	imagineer	價格未定	PUZ
8月	■AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
	FAMILY TRUMP GAME	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	價格未定	TAB

9月

3日	KISEKAE物語	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	轉轉GARACTER	ATLUS	4300日圓	RPG
23日	GAMEBOY DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
	可愛的寵物店物語	TAITO	3980日圓	SLG
30	★V-RALLY	SPIKE3980日圓	RAC	

上旬

	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
下旬	■SUPER BLACK BASS～REAL FIGHT～	STAR FISH	4500日圓	SPT
9月	■白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT
	★FRONT ROW	KID	3980日圓(預定)	RAC

10月

7日	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓	ETC
8日	■HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
21日	■銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	4500日圓	RPG
上旬	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
	WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG
下旬	倉庫番傳說～光與闇之國	J WING	4800日圓	PUZ
10月	■SILVENIA FAMILY(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	SLG
	■SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	■本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	超級機械人大戰LINK BATTLE	BANPRESTO	價格未定	SLG
	★夜光蟲GB	ATHENA	3800日圓(預定)	AVG
	★POCKET GT	MTO	3980日圓	不詳
	★格鬥料理傳說BISTRO RECIPE激鬥FOOD BATTLE編	BANPRESTO	3980日圓	SLG

11月

11日	★KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
26日	★GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
11月	★JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	價格未定	RPG
	★大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
	★R-TYPE DX(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	STG
	★MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT

12月

	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC

99年

秋	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT

今冬

	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB
	★COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	價格未定	PUZ
	★PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG

99年

	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

發售日未定

	■飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG ROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	TAB
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	★大盜五佑衛門GB(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG
	★筋肉番付GB～POCKET LANCAR(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	★BEAT MANIA GB2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	★SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	★DAFEE DUCK(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	★薩爾達傳説 不可思議樹之果實	任天堂	價格未定	PUZ

Wonder Swan

8月

26日	■玩足球吧！～Challenge The World～	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	MobileSuit GUNDAM MSVS	BANDAI	3800日圓	SLG



繼《Emotional Jam》後，又有一隻用高達做主題的戰略遊戲在WS上推出。這隻《MSVS》一改作風，由傳統的回合制改為以即時形式進行戰鬥，玩者在遊戲中的角色亦由指揮官變為MS的機師，以提升自己和MS的能力為目標。遊戲中網羅了一年戰爭中約70部MS可供使用，是高達迷不可不買的作品。

9月

16日	預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
22日	ROCKMAN&FOLTY	BANDAI	3800日圓	ACT
30日	■ROCKMAN&FORTE	BANDAI	3800日圓	ACT
	■格鬥料理伝説BISTRO RECIPE～WONDER BATTLE篇～	BANPRESTO	3980日圓	不詳
	WONDER STADIUM '99	BANDAI	3600日圓	SPT
9月	幻之大陸王SEARCH & DUEL	SAMMY	3800日圓	ACT

10月

7日	電車GO！2	CYBER FRONT	3800日圓	SLG
	專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	3800日圓	TAB
28日	TURNTABLIST	BANDAI	3800日圓	不詳
上旬	MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
10月	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB
	Haroboots	SUNRISE INTERACTIVE	3980日圓	RPG

11月以後

4日	MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	不詳
11日	★KEIBA(暫稱)	PAC	3800日圓	不詳
11月	SIDE POCKET FOR WONDER SWAN (暫稱)	DATA EAST	3800日圓(預定)	SPT
	ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
	由KISS開始…	KID	4200日圓	SLG
	謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC
	★BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	不詳
12月	■POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MARCROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	不詳
	★D's Garage(暫稱)	BANDAI	2980日圓	不詳

99年

夏	FLASH～數字之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	未定
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE(暫稱)	光文社	價格未定	TAB
秋	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

2000年

1月	★WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	不詳
2月	超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
3月	LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	不詳
2000年	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	■燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	東京魔人學園 符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SAVG
	超兄貴(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT

PlayStation 2（暫稱）

今冬

	■決戰	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG

跳舞機雙辣

Smile

8月跳到香港

留意以下 Smile 表演行程

- 27/8 RTHK 2 太陽計劃數碼高峯音樂會
  (地點：數碼港瀑布哥爾夫中心 3:00pm)
- 28/8 RTHK 1 樂天跳舞Game Player大激戰
  (地點：香港電台S1 5:00-6:00pm)
  主持: 陳展鵬、艾黛老師、DD、劉蓮
- 29/8 加州紅Smile獨家"跳"唱
  (地點：沙田新城市廣場音樂噴泉 5:00-6:00pm)
  主持: Prima
- 30/8 新城997整色整水暑期最後一水
  (地點：水上樂園 表演時間：2:00pm)





Smile首張大碟收錄

- Butterfly(全城熱播跳舞機勁歌)
- Boys (第二代跳舞機必hit作品)
- Mr.Wonderful(第三代跳舞機主打歌)

碟內附送PS跳舞機抽獎券及TCBY優惠券























互動遊戲誌 MULTIMARKETS Int'l Ltd.



互動遊戲誌 由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作 逢隔周五於互動電視上映

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

吾盤又得！

第3次超級機械人大戰完全攻略本

第3次スーパーロボット大戦

第2次 超級機械人大戰 全攻略

第2次スーパーロボット大戦

咁睇都得一！



一書兩睇，任君選擇

50蚊真係咁貴咩！計一計，三一得個三，六一得個六，買周刊要齊攻略睇怕都要60至70蚊，當然喺一本書過好睇好多啦！唔駛諗咁多，一定要買由《遊戲誌》出版嘅《第2次・第3次超級機械人戰完全攻略本》。

(內附《超級機械人大戰EX》全流程圖)

